毎週金曜、サターンの最新情報をパーフェクト・フォロー！
SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン
平成2年6月16日第三種郵便物認可
1997年3月14日発行
(毎週金曜日発行)
第13巻7号通巻163号
SOFT BANK
SEGA SATURN
©セガ・エンタープライゼス
420 YEN
[特別定価]
1997 03/14 Vol.7
特報!!
バイオハザード
機動戦艦ナデシコ
やっぱり最後は『愛が勝つ』!?
銀河お嬢様伝説ユナ3
〜ライトニング・エンジェル〜
サクラ大戦 花組対戦コラムス
ときめきメモリアル対戦とっかえだま
真説・サムライスピリッツ 武士道烈伝
'97春
ゲームスクール特集
セガサターン最新ソフト満載！
クォヴァディス2
〜惑星強襲オヴァン・レイ〜
機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
優駿 クラシックロード
Jリーグビクトリーゴール'97
特集
新世紀エヴァンゲリオンを語れ！
映画公開迫る！ ゲーム業界から
エヴァ現象を検証！
レアグッズ・ガイド付き
バイオハザード2サターン版 発売決定！
チュンソフト、サウンドノベル「街」発表！

HORNET

DAYTONA® USA CIRCUIT EDITION™

新コースの追加でヒートアップ!!
前作の3コースに加え、「NATIONAL PARK SPEEDWAY」と「DESART CITY」の2コースを用意し、レースはさらにヒートアップ。

2プレイヤー対戦が充実!!
画面上下分割や、セガサターンモデムを使ったX BANDによる通信対戦、さらに対戦ケーブル対応と3タイプが選べる。

ゴーストモード搭載!!
「セガラリー」でも採用の、「ゴーストモード」も用意。自分のベストタイムと競えるぞ。表示方法も6種類から選択可能。

8種類の車でテクニックをみがけ!!
個性溢れる8種の車が登場。ドライビン・テクニックやコースに合わせて自由にチョイスしよう。

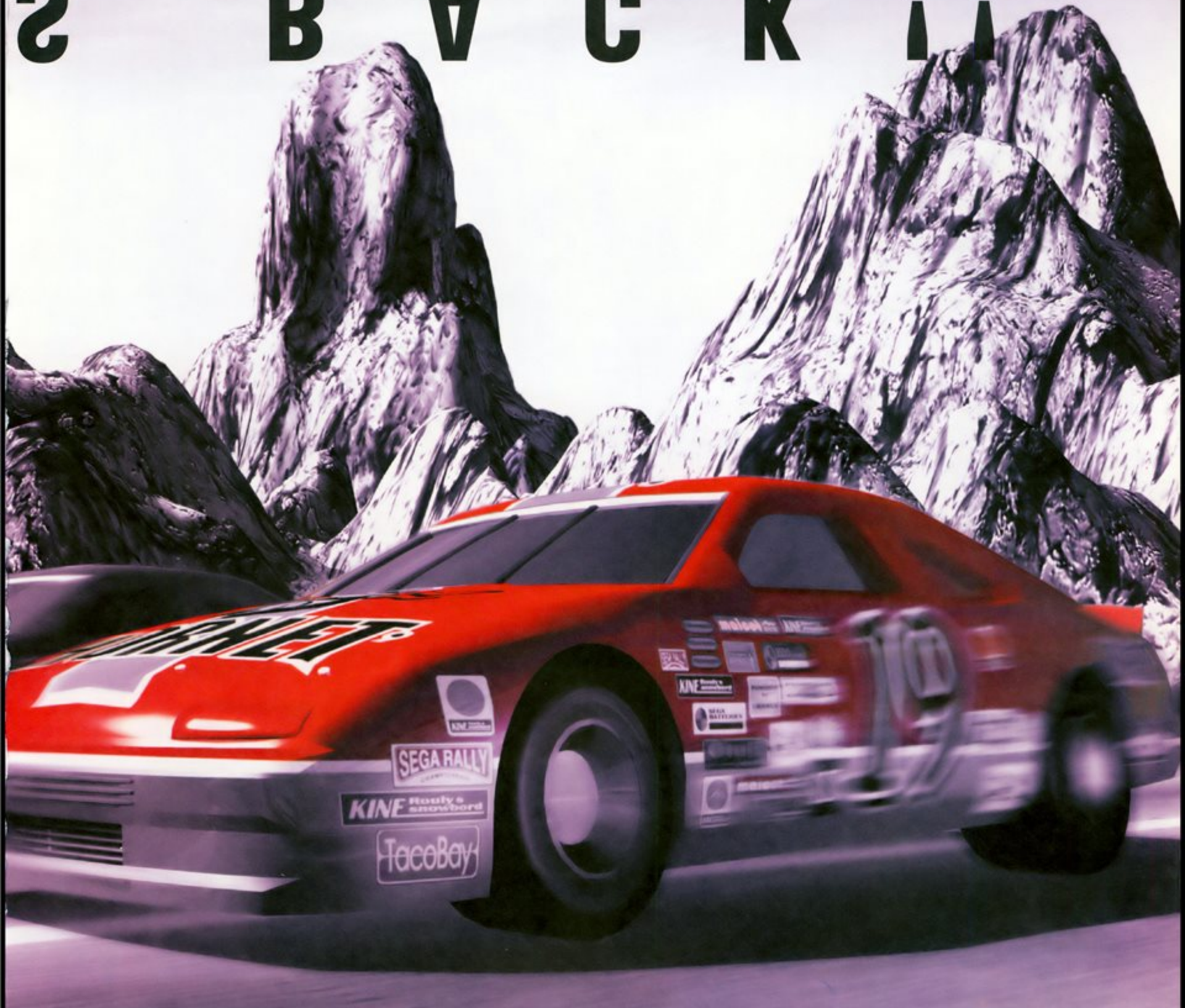
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

※通信対戦サービス(X BANDシステム)利用には、別売のセガサターンモデム(14,800円)及び、セガサターンメディアカード(2,000円)が必要です。また、プレイには、家庭用電話回線(アナログ)を使用し、通常の電話料金に加えX BANDシステム利用料金(セガサターンメディアカードから課金)が必要です。
※対戦ケーブルによるプレイは、セガサターン及びソフト、モニターが2セット、さらに対戦ケーブル(2,000円発売中)1本が必要です。

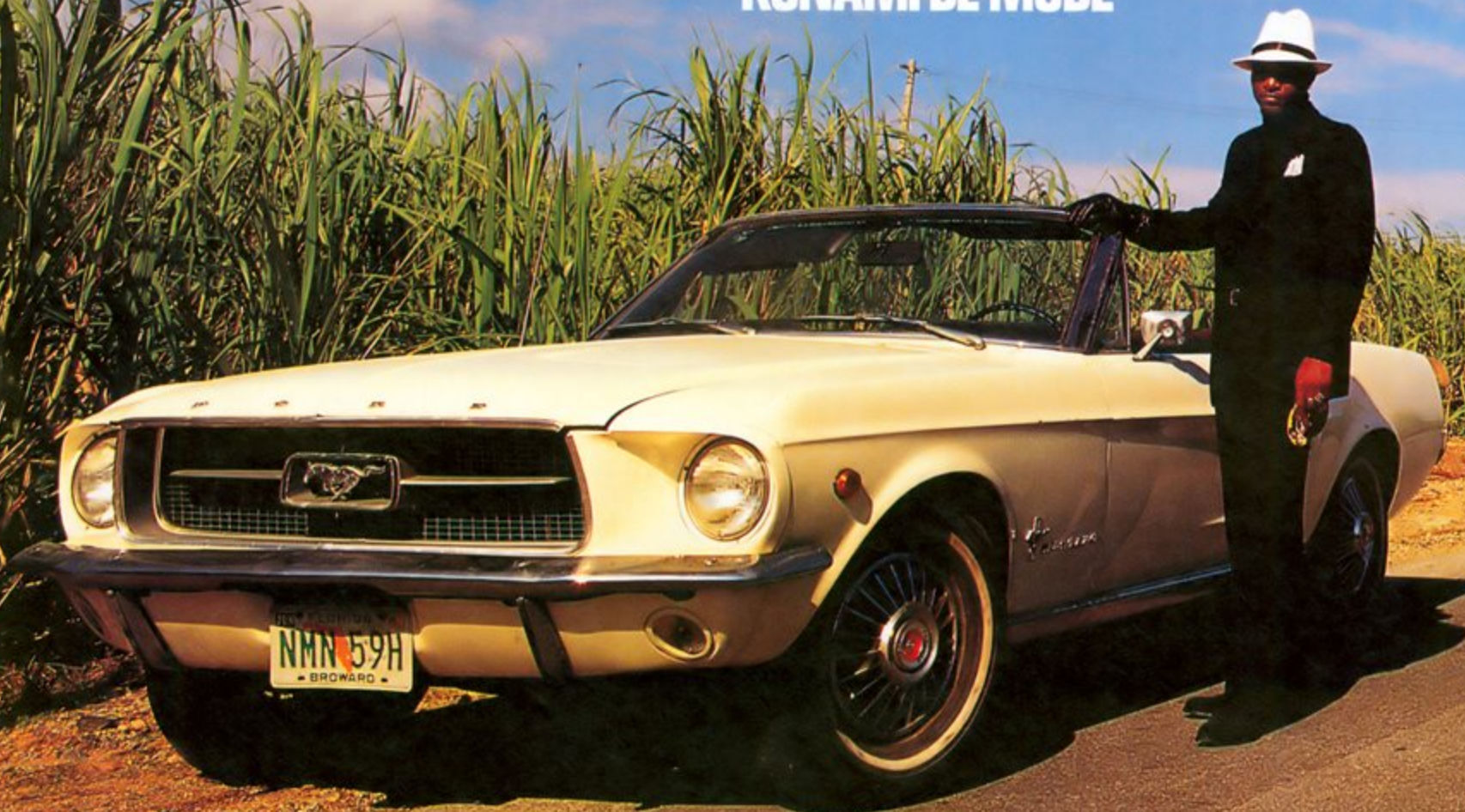
S BACK!!

S BACK!!

SEGASATURN

あの「デイトナ®USA」から1年半、
300km/hオーバーのマシンがさらにパワーアップして帰ってきた。

デイトナ® USAサーキットエディション™
好評発売中　5,800円【レース】

X BAND対応/対戦ケーブル対応

KONAMI
KONAMI DE MODE

KONAMI SEGA SATURN NEWSOFT LINE UP.

ときめきのセクシーシューティング♥
セクシーパロディウス™
NOW ON SALE ￥4,800
シューティング ©1996 KONAMI.

CD3枚組の大容量。PN(ポリスノーツ)最終形態
ポリスノーツ®
NOW ON SALE ￥6,800
インタラクティブシネマ ©1995 1996 KONAMI.

"笑劇(ギャグシューティング)"の冒険は始まっている。
実況おしゃべりパロディウス™
~forever with me~
NOW ON SALE ￥4,800
シューティング ©1995 1996 KONAMI.

予測読み機能で、快適な対局。
永世名人®II
NOW ON SALE ￥5,300
PS版 NOW ON SALE
テーブルゲーム／将棋 ©1996 KONAMI.

次々迫る怪物(モンスター)を撃って撃って撃ちまくれ!
ヘンリーエクスプローラーズ™
'97 3/7 ON SALE ￥5,800
PS版同時発売
アドベンチャーシューティング ©1997 KONAMI.

詩織の魅力がギュッとつまった1枚です。
ときめきメモリアル™ Selection **藤崎詩織**
'97 3/20 ON SALE ￥2,800
PS版 3・27 ON SALE
バラエティソフト ©1997 KONAMI.

KONAMI SEGA SATURN SOFT LINE UP. ALL NOW ON SALE.

ときめきメモリアル™
~forever with you~
デラックス版
￥6,800 恋愛シミュレーション
©1994 1996 KONAMI.
「ときめきキャラクターカード」(12種類)付

ときめきメモリアル™
~forever with you~
スペシャル版
￥9,800 恋愛シミュレーション
©1994 1996 KONAMI.
特製透明バインダー型ケース使用、オリジナルカラーのパワーメモリー付

ときめきメモリアル 対戦はずるだま™
￥5,800 パズルゲーム
©1995 1996 KONAMI.

ちびまる子ちゃんの対戦はずるだま™
￥5,800 パズルゲーム
©1995 KONAMI.

グラディウス® DELUXE PACK
￥5,800 シューティング
©1985 1996 KONAMI.

スナッチャー®
￥5,800 サイバーパンクアドベンチャー
©1988 1996 KONAMI.

出たなツインビー®ヤッホー! DELUXE PACK
￥5,800 シューティング
©1995 KONAMI.

実況パワフルプロ野球'95 開幕版
￥5,800 スポーツ/野球
©1995 KONAMI.

コナミ株式会社
本社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店／大阪支店／名古屋支店／札幌営業所／仙台営業所
金沢営業所／横浜営業所／埼玉営業所／神戸営業所／広島営業所
高松営業所／福岡営業所／新潟出張所／宇都宮出張所／長野出張所
千葉出張所／静岡出張所／京都出張所／松山出張所／宮崎出張所

コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573
■インターネット情報サービス http://www.konami.co.jp

東京ゲームショウ'97春

会場：東京ビッグサイト（東京国際展示場）東ホール1.2.3.
●入場料：当日・1,000円(税込)／前売・800円(税込) ※小学生以下無料
●1997年4月4日(金) ビジネスデー(特別招待日)
●4月5日(土)・6日(日) 一般有料入場日
●主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
●後援：通商産業省
●特別協賛：NTT
首都圏の主要プレイガイドで2月22日(土)より前売券販売開始
●お問い合わせ：東京ゲームショウイベント事務局 03-3246-6053

屍を晒すか、秘宝を手にするか。

ヘンリーエクスプローラーズ HENRYEXPLORERS™

遺跡の奥に眠る秘宝を求め進む我々に次々と襲いかかるモンスターの群れ。我々に残された道は、ヤツらを残らず撃ち払い、秘宝を目指して前進するのみだ。果たして君は生きて秘宝を手にすることができるか… ハイパーブラスター（PS専用）バーチャガン（SS専用）対応で臨場感ある銃撃戦が体感できるガンシューティングゲーム、プレイステーション・セガサターンから同時発売。

ADVENTURE GUN SHOOTING GAME. IN PLAYSTATION AND SEGASATURN.

3·7 IN STORE
5,800yen

コナミ株式会社 東京支店／大阪支店／名古屋支店／札幌営業所／仙台営業所／金沢営業所／埼玉営業所／横浜営業所／神戸営業所／広島営業所／高松営業所／福岡営業所／新潟出張所／宇都宮出張所／長野出張所／千葉出張所／静岡出張所／京都出張所／松山出張所／宮崎出張所

コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573

このドキドキは止まらない！ もっと素敵に、アンジェリークワールド。

恋に生きるか、女王になるか？ 今度の試験はもっとドキドキ。

全てが謎に包まれたまま、今はじまる新たな女王試験——。
最新作はお馴染みの守護聖様に加え、
新キャラも登場して恋愛の楽しさもアップ。
また育成も、駆け引きの妙が味わえて面白さも倍増！
魅力いっぱいの第2弾。あなたに会うまで、もう少し。

ネオロマンスゲーム

4/4 発売予定 ●7,800円

[キャスト]

役	声優	役	声優
ジュリアス	速水 奨	ルヴァ	関 俊彦
クラヴィス	塩沢 兼人	ヴィクトール	立木 文彦
ランディ	林 延年	セイラン	岩永 哲哉
リュミエール	飛田 展男	ティムカ	私市 淳
オスカー	堀内 賢雄	エルンスト	森川 智之
マルセル	結城 比呂	メル	冬馬 由美
ゼフェル	岩田 光央	謎の商人	真殿 光昭
オリヴィエ	子安 武人	女王	白鳥 由里
		ロザリア	三石 琴乃

守護聖様といっしょに旅に出よう！

アンジェリークSpecial2 プレミアムBOX ～トラベルセット～

旅のお供にぴったりの、素敵なグッズを
ゲームソフトと1つにしました。
トートバッグ、缶BOX、スポーツタオル……
旅行好きの方、そしてもちろんアンジェリークを
愛するあなたも、必携のセットです。

セット内容 ●アンジェリークSpecial2●トートバッグ●スポーツタオル●ミニ裁縫セット●缶BOX●ハミガキセット ※ソフトの内容は変わっておりません。

4/4 同時発売予定 ●9,800円

3月中旬発売予定 育成も恋愛も、この1冊で思いのままに！必携ガイドブック。
アンジェリークSpecial2 Sweet Guide RUBY PARTY 監修 A5判 定価1,200円（税込）4-87719-446-0

あの"アンジェリーク"が恋と冒険のバラエティゲームに！

ふしぎの国へ、ようこそ……！

ふしぎの国におっこちたアンジェリーク。
そこで守護聖様のお茶会が開かれると聞いて……。
すごろく形式で進むゲームには、パズルをはじめ楽しい仕掛けや、
イベントがいっぱい。そして最後には胸が高鳴るエンディングも。
さあ、あなたもお茶会に急いで！

サターン版で登場！
特別出演：池田秀一

本日発売 ●5,800円

ふしぎの国のアンジェリーク

ストーリー紹介や恋愛エンディングのアドバイスなど情報満載！
ふしぎの国のアンジェリーク Sweet Guide RUBY PARTY監修 A5判 定価1,000円（税込）4-87719-432-0

人気作家・栗本薫のファンタジックホラーで英語に接近！

女子高生・真理子が転入した慈現学園に、突然現れた美少年・真下 蘭と美女・シェール。彼らは何者？そして真理子に迫る危機とは？——
マルチ作家・栗本 薫の原作が、アドベンチャー感覚のアニメーションドラマになった！話題のマルチメディア英語体験ソフト。

※画面写真は開発中のものです。

上巻 4/4発売 下巻 順次発売

各巻 6,800円

上 異次元学園 下 妖魔の森

原作・栗本 薫／キャラクターデザイン・上條淳士 マルチメディア英語体験ソフト イングリッシュドリーム®
脚本・冠木新市／キャラクタークリンナップ・恩田尚之／英語教育監修・町田喜義（獨協大学教授）／英訳・Evan Geisinger, Eunice Greenwood

楽しみながら英語が好きになる！
マルチメディア英語体験ソフト
好評発売中

赤川次郎の緊迫感あふれる物語、小室哲哉の音楽に彩られた英語体験ソフト。
■Vol.1 時の迷子／Vol.2 命がけの旅／Vol.3 私にさよならを：各8,800円
■EMITバリューセット：15,800円

ゲーム感覚で歴史に触れる！
画期的エデュテイメントソフト。

マルチメディア歴史体験ソフト

ゲーム日本史®
革命児 織田信長

4/4 発売予定 ●6,800円

※画面写真は開発中のものです。

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

株式会社 光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL.045-561-6861(代)

SEGASATURN

めーみそコネコネ
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/

ぷよぷよSUN

©COMPILE 1997

いち！にっ！ぷよSUN！

ぷよぷよシリーズ最新作、早くもセガサターンで登場！

コンパイル編集 公式ガイドブックもでるよ！ 3月発売予定

モードで選べる主人公3人！対戦で選べるキャラ1?人！
太陽ぷよで相殺→反撃の大逆転をねらえ！
漫才デモと連鎖ボイスは、全キャラ録りおろし！
おなじみとことんぷよぷよも収録！

好評発売中！！ 希望小売価格 **4,800円**（税別）

コンビニ（セブンイレブン・ファミリーマート・サンクス・サークルK）でも売ってるよ！

ぷよSUNキャンペーン
購入特典 ぷよSUNウォッチ
アンケートに答えてくれた方の中から抽選で毎月100名様にプレゼント!!（5月末日まで）

東京ゲームショウ'97春

会場：東京ビッグサイト（東京国際展示場）東ホール 1.2.3.
●入場料：当日・1,000円(税込)／前売・800円(税込)　※小学生以下無料

●1997年4月4日(金)　ビジネスデー(特別招待日)
●4月5日(土)・6日(日)　一般有料入場日
●主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
●後援：通商産業省
●特別協賛：NTT
首都圏の主要プレイガイドで前売券好評発売中！
●お問い合わせ：東京ゲームショウイベント事務局 03-3246-6053

●エイズを知ろう
●エイズを防ごう
●エイズとつきあおう

〒732　広島市南区京橋町1-7　アスティ・第一生命ビルディング　PHONE:082-263-6165（ユーザーテレフォン）

のーみそコネコネ COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/

世界最大のゲーム大会!!

2万人

※ギネスブックに申請予定。「ギネス」は登録商標です。

■開催内容■

一般大会（全年齢応募可能）　ジュニア大会（小学生以下）　レディース大会（女性のみ）
ナイスミドル大会（30歳以上）　シルバー大会（60歳以上）　マスコミ大会
声優オーディション　コスプレ大会（男性キャラ・女性キャラ・魔物キャラ）
グランドマスター決定戦　田中勝己ライヴ
ぷよまん本舗臨時幕張メッセ店　魔導コミケ（仮）　その他

場所 幕張メッセ

(株)日本コンベンションセンター　〒261　千葉市美浜区中瀬2-1

電車での来場案内
●JR京葉線―（東京駅から約40分・蘇我駅から約15分）
―海浜幕張駅下車　徒歩約5分
●JR総武線―（秋葉原駅から約40分）
―幕張本郷駅下車　路線バス約15分

応募方法

「第三回全日本ぷよマスターズ大会」では、すべての大会が事前エントリー方式です。各大会に出場したい人は、下の応募方法をよく読んで、どしどしご応募ください。
（ただし、官製ハガキで一人一枚まで、先着順ですので、定員になり次第締め切ります。）

官製ハガキに●郵便番号　●住所（県名も）　●氏名　●ユーザー登録No.　●年齢　●生年月日（西暦で）　●職業または学校名　●電話番号　●電子メールアドレス（メールを送れる人だけ書いてください。その際にはプロバイダ名も記入してください。）　●右記のセレクトから、出場したい大会名および予選で使いたいハード以上を明記の上、ご応募ください。

ホームページでもエントリーを受け付けています。フォーマットの内容にしたがって、必要事項を記入の上、ご応募ください。

応募先
●〒732-91　広島東郵便局私書箱42号
「ぷよマスターズ」係
●コンパイルホームページアドレス
URL:http://www.compile.co.jp/

出場したい大会名

※ゲーム大会のソフトは、「ぷよぷよ通」を使用します。

●ゲーム大会
・一般大会（全年齢応募可能）
・ジュニア大会（小学生以下）
・レディース大会（女性のみ）
・ナイスミドル大会（30歳以上）
・シルバー大会（60歳以上）

●予選で使いたいハード名
・スーパーファミコン
・セガサターン
・プレイステーション
・メガドライブ
・ゲームボーイ
・ゲームギア

※ゲームボーイ・ゲームギアを使用される方は本体と対戦ケーブルを持ってきてね。

●コスプレ大会

●声優オーディション
☆インキュバス　☆ルルー　☆スケルトン-T

※声優オーディション希望者は、プロ・アマ問いません。インキュバス、ルルー、スケルトン-Tの中からどれか一つを明記してください。
※コスプレ、声優とも、希望者には後日詳しい応募要項を発送いたします。
※決まった方は、コンパイルの作品に出演していただきます。

公式パンフレットがもらえる!

入場券発売

前売
大人（中学生以上）――800円
小人（4歳～小学生）――400円
親子券（大人+小人）――1,000円
ペア券（大人+大人）――1,500円

当日
大人（中学生以上）――1,000円
小人（4歳～小学生）――500円
☆当日券は会場にて販売いたします。
☆60歳以上、3歳以下の方は入場無料です。
※料金はすべて税込価格です。

お近くのJTB各支店、チケットセゾン、ファミリーマート、チケットぴあ、チケットローソンで2/8（土）より販売

JTBぷよマスターズツアー

○日時:3／29（土）・30（日）
○出発地:札幌・大阪・広島・福岡
○主催:JTB広島支店

SPECIAL PRESENTS　マスターズ大会特製ゴールドテレカ＋入場券

ツアー特典
ツアーに参加される方全員にもれなく、ぷよマスターズ大会特製ゴールドテレカと、入場券をプレゼントします!

お問い合わせ先ツアー事務局　0120-66-5015（フリーダイヤル）

優勝賞品

グランドマスター――???
☆マスター――USAディズニーワールド6日間ペアでご招待
☆キングorクィーン―パソコン&DiscStationセット
☆ナイト――コンパイル本社・ぷよまん本舗ペアでご招待
☆ボーン――MDウォークマン

お問い合わせ先
チケット・エントリーのお問い合わせ　0120-48-2424（音声メッセージで24時間受け付けております。）
※大会に関する詳しいお問い合わせは、全日本ぷよ協会大会事務局　0120-04-2424（月曜～金曜・10:00～18:00）までご連絡ください。

主催／（株）コンパイル、全日本ぷよ協会（AJPA）　協力／CSA（COMPILE SUPPORT ASSOCIATION）、AAA（Act Against Aids）協賛／JTB、（株）セガ・エンタープライゼス、（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント
後援／CESA（社）コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会、（社）コンピュータソフトウェア著作権協会<ACCS>

目がくらむほど、
2枚組になって、おもしろさ、

RPG CLUB
GEが企画・開発するRPGソフトの製作にどっぷり参加できる、夢のようなコーナー。マップ、キャラクターシステム、アイデア歓迎。

連載ゲーム エジホン
(2P対戦可能)
アーケードでおなじみのゲームをまたまた掲載。画面の中の仲間ハズレの文字を探す、単純明快なゲーム。

連載ゲーム
ピピットボーイの大冒険4
(2P対戦可能)
さすらいのスペース・サーファー、ピピットボーイ。今度はアクションゲームになって、登場だ。

デジタルコミック
レジェンドオブサラpart3
今回が最後の最後！ 人気声優による バーチャファイターのデジタルコミック。いったいぜんたい、サラはどーなるっ?

ゲーム体験コーナー ネクロノミコン
(体験版)
デジタルピンボールの世界基準 KAZe。ネクロノミコンが、何とゲームウェアで体験できるよ。

ミニゲーム ゴンドラ君
(2P対戦可能)
ドキドキ・ハラハラ 思わずアセっちゃう、ビルの窓ふき 競争ゲーム。

体験コーナーやインフォメーションも、メガトン級の大充実。

ゲームウェア 創刊1周年記念スペシャル

ちょー楽しい グッズ プレゼント

A賞
プジョー マウンテンバイク
VTT-200
15名様

コンビニをまるごとシミュレーション！

事業全体の経営戦略から、店頭での販売戦術までを、オーナーとして体験。小さな店舗から始め、ライバルチェーンと競いながら発展させていきます。目標は、10店舗の経営、その地域を首都にする、100万人の集客など様々。その過程は、コンビニの営業活動そのままを再現、リアルに展開します。簡単・快適な環境で、奥深いシミュレーションの世界を楽しめるソフトです。

◆最大10店舗を同時経営。
◆チェーン店と町が、互いに作用しながら発展。
◆豊富な商品は種類別に販売価格の設定が自由。
◆酒・タバコ・薬の販売権も現実に則して設定。
◆個性を持った従業員は経験でスキルアップ。
◆店長の交代、転勤などの人事異動も選択可能。
◆マーケティングから広告・宣伝活動も用意。
◆強盗や万引きなどリアルなイベントが発生。

●HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN ヒューマン株式会社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796
■ホームページアドレス http://www.human.co.jp

●スタッフ募集●職種：1.プログラマー 2.CGデザイナー（2D・3D） 3.プランナー 4.サウンドクリエイター 5.クリエイター養成スクールの専任講師または運営管理 6.広報・宣伝 7.営業 ※詳細は電話にてお問い合わせください。 総務部 Tel.0422（70）7777

いろんなモノがある。いろんなコトがある。

ライバル店舗との距離や地域特性を考慮しながら、店舗展開していきます。お客ひとりひとりが個性を持ち、行動パターンにも様々な特性があるのです。昼と夜の来客数や客層の変化、季節による売れ筋商品の違いもリアルに再現。いかにしてニーズに応えるか、それがチェーン店を繁栄させる条件です。身近な流通ビジネス、コンビニの奥深い世界を楽しみながら実感できます。

用地購入

現実的に再現される土地環境！

どこの地域に進出するかで難易度の選択とり、誰もが楽しめるようになっています。周囲の環境、土地の価格を考慮して用地を購入、外装（規模）を選びスタートです。その後は予算があれが、どんどん新店舗を展開することができます。

◆町自体も時の流れでいろいろ変化。

販売権の設定

酒、タバコ、薬品などは認可制のため、誰もが、どこででも販売できるというものではありません。この部分も現実に則った設定がされています。

◆会社など様々な施設があるマップ。

内装施工

売上げをリアルに左右する内装！

客層によって、何を揃えるか、どこに置くかで店の売上げが大きく変化します。棚の位置を変えただけで、商品の売上げが違って来るのです。そこで、商品の特性を踏まえたレイアウトが大切になります。また、観葉植物、ベンチ、噴水などによる店舗演出が集客に影響を与えるのです。

◆コンビニの専門店化なども可能。

営業方針

販売戦略が広がる自由な価格設定！

商品の売値を種類ごとに、いつでも自由に設定することができます。目玉商品を作ったり、バーゲンセール、ディスカウント型など、いろいろな戦略、戦術が楽しめるのです。また、周囲の客層やマンパワーを考慮して、営業時間を選択することもできます。

◆数で稼ぐか、率で稼ぐかを配分。

スタッフ

経験でスキルアップする従業員！

雇える従業員は時期によって変化、延べ35人近くが登場。ひとりひとりに各種スキルや能力の違いがあり、経験によって成長していきます。その差はレジ打ち、商品補充、清掃などに大きく影響するのです。1店舗に3人までの配置となっていて、人事異動をいつでも行うことができます。そこで、RPGのパーティーの様に店舗ごとのバランスが重要になるのです。

◆給与の支払額の設定も個人別。

◆店長候補は慎重に選択！

調査分析

マーケティング活動まで用意！

どんな商品が売れているのか、また何が欲しいかなどの情報を調査できます。顧客のニーズを把握しながら店舗運営ができるのです。また、店舗別の収支を月ごとに見ることができ、売上げ状況を把握・分析することができます。

販促活動

広告・宣伝でも図れる集客効果！

テレビCMや新聞広告、ダイレクトメールなどの販促活動が用意されています。現実の世界と同様、集客に影響を与えるのです。

誘致活動

町の変化もシミュレーション！

援助金を出すことで、学校・会社、遊園地や交番など様々な施設を誘致することができます。施設ができることで顧客が増えたり、治安が良くなるのです。

◆チェーン店と町は相互作用で発展。

顧客特性

個別に目的や意思を持つお客！

お客は年齢・性別・職業はもちろん、店を選ぶ要素“値段”“サービス”“距離”の優先度をひとりひとりに設定。そこで「どんなに遠くても、安い店で買う」「高くても、一番近い店で買う」「とにかく店員の態度のいい店で買う」など、お客の特性は無限大に近いバリエーションになっています。また、買い物に行く“必要度”が1回ごとに設定され、天候も影響するようになっているのです。

◆お金を払うスピードにも個人差。

お客の行動パターンいくつか。

その1●大雪や台風でも、酒・タバコは買いに来る。
その2●レジで待たされたので買わずに帰る。
その他●現実の世界同様いろいろな人がいます。

ライバル店

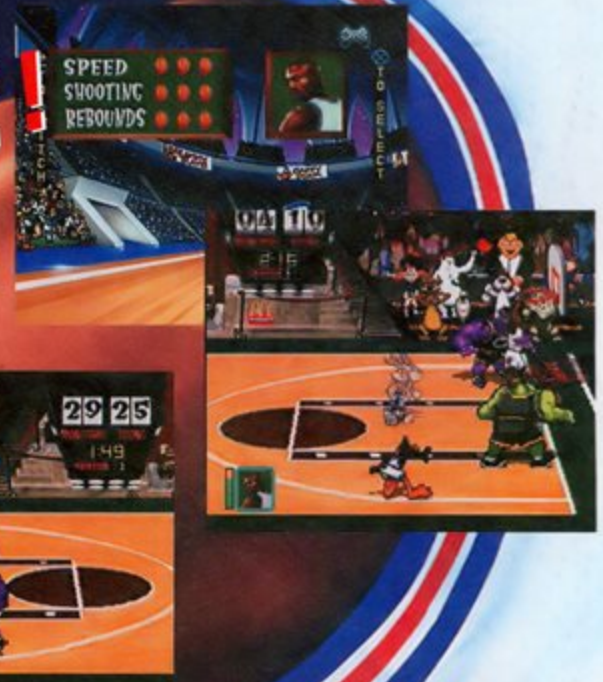
敵を知ることで己が見えてくる！

ライバル店の情報を調査することができ、店舗運営の参考にできます。また、店舗そのものを買収することもできるのです。

イベント

進行・状況に応じていろいろ発生！

現実にも多発するコンビニ強盗など、様々なリアルでドラマチックなイベントが用意されています。

※画面は開発中のものです

初期費用なし！！　月会費なし！！　クレジットカード不要！！

・必要なものは、本体と、専用モデムだけ。

セガサターンインターネット簡単接続手順　接続料金1分20円（通話料は、別途必要です。）

・セガサターン本体の電源をOFFにします。

1、セガサターンモデムを本体のカートリッジスロットに差し込みます。

2、電話のモジュラーコードをセガサターンモデムの「Line in」と書いてあるモジュラージャックに差し込んでください。

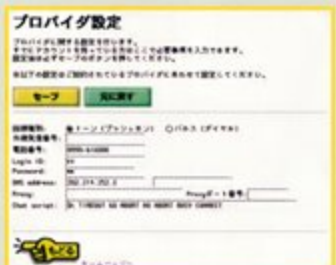
3、SEGASATURN インターネットのCD-ROMをセットし、本体の電源を入れてください。

4、「操作方法&接続手続き」にポインタを移動しパッドのAボタンを押してください。

5、「STEP2」にポインタを移動しパッドのAボタンを押してください。

6、電話回線の設定を行います。使用する電話回線の種類（トーン、パルス）を選んでください。内線電話の場合は、ここで外線発信番号を入力してください。
（通常は空欄のまま）

7、電話回線の設定が終わったら「設定する」を押し画面の下へスクロールし、「プロバイダを選びましょう」のボタンを押してください。

8、「すでに契約をしている方」を押してください。

9、インターウェーブへ接続する設定を行います。
（下記のとおり設定してください。）
回線種別：トーンorパルスどちらかにチェック。
外線発信番号：（通常は空欄のまま）
電話番号：(03) 東京 0990-616000　(045) 横浜 0990-606777
(06) 大阪 0990-626000　(0552) 甲府 0990-636000
(0425) 多摩 0990-606888　(048) 大宮 0990-606999
上記Q2番号を参照にして、お近くのアクセスポイントのQ2番号を入力してください。
Login ID：zz
Password：zz（画面上では・・と表示されるが、それでOK。）
DNS address：202.214.252.2
Chat Script：$t TIMEOUT 60 ABORT NO ABORT BUSY CONNECT
ProxyとProxyポート番号は空欄のまま。
設定が終わったら必ず「セーブ」のボタンを押してください。

10、コントロールパッドの「スタート」ボタンを押してメニューを表示します。メニューの「URL」を押します。

11、画面のキーボードからURLを入力します。「http://」の後に「www.interwave.or.jp/」を入力して「決定」を押します。（すべて小文字）

12、「YES」を押しますと、いよいよインターネットにアクセスです。

13、インターウェーブのホームページの画面が出てきたら、ボタンをおします。ブックマークの画面が出てきたら登録ボタンを押します。
よく見るホームページはこのように登録しておくと、簡単に呼び出せるので非常に便利です。気に入ったホームページは、このボタンで登録しましょう。

ダイヤルQ2　インターネット・プロバイダー
INTERWAVE
株式会社インターウェーブ・ジャパン
http://www.interwave.or.jp/
TEL: 03-5531-0098（サービス問い合わせ）
TEL: 03-5500-7290（接続サポート）
E-mail: question@interwave.or.jp

通話料は別途かかります。表示価格に消費税は含まれません。
一般第二種電気通信事業者 A－07－1427
株式会社インターウエーブジャパン
〒135-73 東京都江東区青海2－45 タイム24ビル4F
TEL: 03-5531-0098　FAX: 03-5531-0097
NTT契約第31条に基づく表示
提供（株）インターウェーブジャパン、番組名　インターウェーブ
回線設置場所　東京都（江東区）、大阪府（淀川区）
埼玉県（大宮市）、神奈川県（横浜市）
山梨県（甲府市）、東京都（武蔵村山市）
標準利用時間　5分、標準利用料金 100円

緊急発売決定!!

予約は
お早めにね。

限定3万本！
の超コレクターズディスク

■デジタル美術館
『甲斐智久』氏による
イメージイラスト100数点を
超高解像度モードで収録。

■デジタル設定集
各キャラクター12人分の
モノクロ設定原画 計240画面。

■オーディションムービー
他では絶対に見られない、
1月に行われた「ボイスチャレンジャー
・オーディション」のドキュメント・ムービー。

■メッセージムービー
声優12人によるファンへのメッセージを
トゥルーモーションで完全収録。

豪華特典
「甲斐智久」氏描き下し
『プレミアムカレンダー』付

さらに広がる!!
“センチメンタル”ワールド

“センチメンタル・グラフティ” テーマソング
「センチメンタル・ラブ」
“C/W” オープニングソング
「雲の向こう」
歌：Tears
カラオケバージョン
を含む全4曲
●CDS:NADL-1111
¥1000 [TAX IN]
発売元：
NECアベニュー株式会社

In Store Now!

TBSラジオ　ファンタジーワールド
「センチメンタル・ナイト」
（毎週月曜 24:30～25:00）TBSラジオ 琉球放送
大好評オンエア中！

Sentimental Graffiti
センチメンタル グラフティ ファーストウィンドウ

3月28日（金）発売予定
希望小売価格 2980円（税別）

NECインターチャネル株式会社
〒108東京都港区三田1-4-28(三田国際ビル)
アミューズメントグループユーザーサポート受付(03)5440-0763
(月～金曜日:午後1時～6時)

SEGASATURN

コマンド選択型アドベンチャー

エルフを狩るモノたち

人気マンガ「エルフを狩るモノたち」がサターンに登場。
今度はゲームで脱がせまくり！

4月発売予定
2枚組 価格7800円（予価）

★声優たちによる、おまけCD付き！
★購入者にポスターをプレゼント（初回限定）

関 智一
宮村 優子
富沢 美知恵
三石 琴乃

- ●「月刊電撃コミックガオ！」で好評連載中！
- ●120万部突破！ 単行本DX、①～⑤巻発売中
- ●ビデオ＆レーザーディスク Vol.1 発売中 毎月リリース！
- ●文庫化決定！
- ●テレビ版サウンドトラック発売中
- ●ドラマCD ①～③、ドラマCDサウンドトラック発売中

あなたの行動で、キャラ達が様々なセリフやリアクションを返します。

豊富なアニメーションムービーや多くのイベントシーンなど、キャラクターの魅力いっぱいでゲームが進行します。

予約キャンペーン実施中！

ゲーム版「エルフを狩るモノたち」を予約していただいた方の中から、抽選で1000名様にセル画をプレゼント！

●写真はほんの一例です。

141
東京都品川区北品川5-9-41
TKB御殿山ビル4F
(株)アルトロン
「エルフを狩るモノたち」
予約キャンペーン係

お名前
住所
職業
年齢

予約したお店の捺印

応募方法：官製ハガキでお申し込み下さい。予約していただいたお店の捺印をハガキ裏面に押してもらい、お名前、住所、職業、年齢を記入の上、下記の住所にお送り下さい。
応募先：〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F
(株)アルトロン
「エルフを狩るモノたち」予約キャンペーン係
締 切：97年3月17日（月）消印有効
発 表：厳正な抽選の上、当選者には発送をもってかえさせていただきます。

※画面写真は開発中のものです。

株式会社アルトロン

心のときめきを、あなたに

かきゅうせい

下級生

伝えたい…。
推奨年齢
年齢制限
18才以上

サクラ大戦 原画&設定資料集

サクラ大戦のすべてをここに集結した、
豪華絢爛太正浪漫本！

帝撃・花組隊員はもちろん、黒之巣会からメカものまで、未公開の設定資料を多数掲載。豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。さらに、世界に二つとない真宮寺さくらの“きもの&袴セット”をはじめ、盛りだくさんのプレゼントも用意。

この本だけの
充実！帝都大事典掲載
【弐大付録】
描き下ろしポスター&花組・戦闘コスチューム型紙

大増刷出来 好評発売中

定価2,000円

ふたつのサクラ咲いてます。

セガサターンマガジンフォトCDマニアックコレクションVol.1

サクラ大戦 帝撃シークレットファイル

ゲームには入りきらなかった大量・莫大なキャラクター・メカの設定&CGをCD-ROMに一挙収録!!

大増刷出来 好評発売中

定価1,480円

for SEGASATURN/Windows Macintosh/3DO/PCFX
(セガサターン、Vサターンで再生する場合、別売りのセガサターンフォトCDオペレーターかツインオペレーターが必要です)

ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込です。
お近くの書店でお求めください。

ソフトバンクの攻略本

ファイターズメガミックス オフィシャルガイド

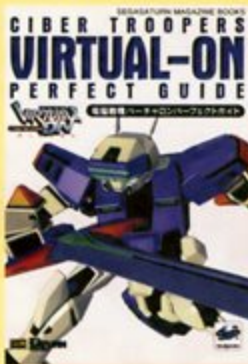
バーチャVSバイパーズ。夢の対決を完全攻略。バーチャ＆バイパーズキャラはもちろん、ウラバン・ジャネット・デクなどの隠しキャラ10体を全て網羅し、追加オプションなどの隠し要素も全て盛り込んだ、セガ・オフィシャル攻略本。

発行　株式会社セガ・エンタープライゼス
発売　ソフトバンク株式会社/出版事業部
AB判・224ページ　定価1500円

電脳戦機バーチャロン パーフェクトガイド

●めざせ、"General"！ ランキングモード徹底攻略！
●ヤガランデ、ジグラットも、もちろんフォロー。
●対CPUから対戦まで完全攻略！
●XBAND版の紹介もバッチリ！

初心者、中級者を問わず、すべてのバーチャロイドパイロットたちに贈る、セガサターン版「電脳戦機バーチャロン」の攻略ガイド。使用法まで盛り込んだ武器解説はもちろん、この本でしか見られないオリジナル3D戦術図を使ったテクニックも解説。

A5判・208ページ　定価1,300円

好評発売中

電脳戦機バーチャロン オペレーティングマニュアル
AB判・200ページ　定価1,500円

セガマガジン別冊
オフィシャルガイド VOL.1

スカッドレース

●AM2研責任編集
描き下ろしCG満載！

A4判・56ページ・オールカラー　定価880円

ソフトバンクの原画＆設定資料集

EVE burst error 原画＆設定資料集

パソコンで大ヒットしたマルチサイトアドベンチャーゲーム「EVE burst error」の原画＆設定資料集。好評発売中のサターン版のグラフィックに加え、スタッフインタビュー、EVE用語の基礎知識などを収録。

シーズウェア監修
A4判・96ページ　定価1,800円

きゃんきゃんバニー・プルミエール2 攻略＆設定資料集

きゃんきゃんバニーシリーズ最新作「プルミエール 2」の攻略＆設定資料集。プルミエール2はWindows版とサターン版の両バージョンが発売されており、本書ではどちらも完全フォロー! 攻略のみならず、ムフフなグラフィックも満載です。関連グッズの紹介なども盛り込んだ豪華完全保存版。

2月下旬発売予定
アイデス・カクテルソフト・キッド監修
A4判・96ページ　定価2,060円

好評発売中　ソフトバンクの攻略本

リグロード サーガ2 パーフェクトガイド
A5判・136ページ　定価1,100円

バーチャコップ2 キラーマニュアル
B5判・128ページ　定価1,100円

バトルアスリーテス大運動会 パーフェクトガイド
B5変判・96ページ　定価1,600円

マスター・オブ・モンスターズ オフィシャルガイド
A5判・160ページ　定価1,100円

ファイティングバイパーズ パーフェクトガイド
A4判・56ページ　定価880円

ストリートファイターZERO2 パーフェクトガイド
AB判・216ページ　定価1,500円

定価は税込です。お近くの書店でお求め下さい。

SOFT BANK　ソフトバンク株式会社/出版事業部

Contents

セガサターンマガジン
1997年3月14日号 Vol.7

•SEGASATURN PRESS!

表紙イラスト「クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～」
作製：美樹本晴彦 河森正治 © GLAMS,INC.1997
カバーデザイン：竹内雄二(竹内事務所)

•GAME INDEX•

ファーストガンダムのネクストストーリー、「Z」が、
TVシリーズそのままに、
セガサターンソフトで初登場！
セガサターンならではのシューティング&アニメ映像、
「Zガンダム」登場MSたちの完全変形が、「Zガンダム」の世界を完全に再現する。
TVシリーズ第1話～26話までの前編を収めた第1弾登場！
機動戦士
Zガンダム

らで戦う？ ▶SIDE STORY

ファーストガンダムのサイドストーリー「ガンダム外伝」、舞台はいよいよ宇宙へ、全3巻シリーズ遂に完結！

「ガンダム外伝」での主人公は君だ！迫力の3Dシューティング、ゲームを越えたシナリオ展開！
全3巻で構成されたファーストガンダムのサイドストーリーのなかで、アムロと同じ一年戦争を君自身で体験せよ！

MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY III 裁かれし者

'97年3月7日発売 4,800円（税別予価）

オリジナルメカデザイン：大河原邦男／シナリオ監修：サンライズ

「機動戦士ガンダム外伝」全3巻シリーズ続々発売！

- Vol.1「戦慄のブルー」……………… 好評発売中
- Vol.2「蒼を受け継ぐ者」……………… 好評発売中
- Vol.3「裁かれし者」……………… 97年3月7日

全3巻購入キャンペーン ビック プレゼント計画

「ガンダム外伝シリーズ」全3巻を購入していただいた方に、豪華プレゼントを進呈！

- ●A賞　ブルーオリジナルガレージキット……… 100名
- ●B賞　特製テレフォンカード（3枚組）……… 300名
- ●C賞　ジオン軍軍章バッチ……………… 1,000名

（※詳しくは、外伝Ⅲの取扱説明書をご覧ください。）

LANDMARK

SEGASATURN MAGAZINE NEWS& INFORMATION

チュンソフト、セガサターン参入

第1弾ソフト「街」発売決定!!

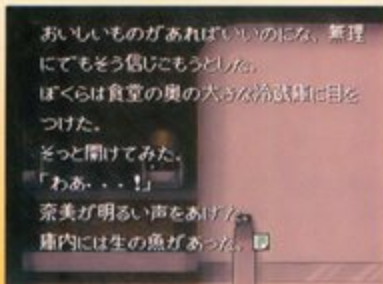
2月28日号の特集「どうなる!? セガサターン」で、コメントをくださった営業部長の中西氏。これからは有力なライセンシィとしてセガサターンを支えていただこう。

2月18日、ついにあのチュンソフトが“セガサターン参入”を発表した。今までは任天堂スーパーファミコン用とゲームボーイ用のみにソフト供給を行ってきたチュンソフト。今年に入り、エニックスの参入などでセガサターン陣営にも大きな動きが続いていたなか、サターンユーザーのチュンソフトへの期待も日増しに高まっていた。

それに、この日はただ参入を発表しただけではなかった。セガサターン用ソフト第1弾サウンドノベル「街」(今夏発売予定、価格未定、CD-ROM2枚組)の発売も同時に発表されたのだ。この「街」は「弟切草」(実売30万本)、「かまいたちの夜」(実売70万本)に続く、サウンドノベルシリーズ待望の第3弾。今回のストーリーは「渋谷を舞台に、爆破予告をした犯人を追いつめていく」といった内容になる予定。ちなみに、チュンソフトによって確立されたサウンドノベルというジャンルは、選択肢を選びながらゲームを進め、マルチストーリーを楽しむというもの。実績あるこのようなシリーズの第3弾がサターンで発売されるということでも、サターンへの意気込みが感じられる。

さらに、この「街」のエキストラを一般公募で募集するというコンテストを行うことも決まった。このコンテスト、セガの「プリント倶楽部」の写真を応募条件にするということで、「素人感覚のユニークな写真を期待している」(関係者)とのこと。5月末まで募集し、100人ぐらいのエキストラを選ぶ予定。「街」には総勢400人前後が実写で登場する。詳細は今のところ未定。

なお、これらの詳細は次号で詳しくお伝えする。

豪華なチュンソフトのラインアップ

弟切草
●'92年3月7日発売
●スーパーファミコン
古びた洋館に起こる怪現象とは何か?臨場感あふれる展開にわくわくしたサウンドノベルシリーズ第1弾。

トルネコの大冒険～不思議のダンジョン～
●'93年9月19日発売
●スーパーファミコン
世界一の武器屋を目指すトルネコの大冒険。遊ぶたびに違った展開が楽しめた壮大なRPGシリーズ第1弾。

かまいたちの夜
●'94年11月25日発売
●スーパーファミコン
吹雪のペンションで起こる連続殺人事件。脚本に推理作家・我孫子武丸氏を迎えたサウンドノベル第2弾。

不思議のダンジョン2 風来のシレン
●'95年12月1日発売
●スーパーファミコン
「こばみ谷」の謎に魅せられたシレンの大冒険。ゲームボーイでも登場したダンジョンシリーズ第2弾。

そして、今夏「街」が加わる……

ちびまる子ちゃんがCD-ROMに■「ちびまる子ちゃん」のパソコン用CD-ROM「ちびまる子ちゃん 夢の伝説」が登場。日本アニメーションの協力で作成され、約7,000枚の原画でデジタルアニメーションが実現。おなじみの声優陣がアフレコを担当するなど、まる子ちゃんのイメージを踏襲。価格は5,800円(ハイブリッド版)で、発売中。

Virtua Fighter 3 バーチャファイター3、日本一決定!!

2月15・16日の両日、お台場・東京ジョイポリスにおいて「バーチャファイター3 マキシマムバトル 森永エンジェルカップ」の全国大会と国際大会が開催された。店舗大会とエリア大会を勝ち抜いた真の「バーチャファイター3」使いが集結。対戦はトーナメント形式で、ステージはランダム、ノーマルで3本先取などのルールで実施。また、大会はレディースクラス、アンダー20クラス、オーバー20クラスの3部門で行われた。この大会の模様は、次号池袋サラの「バーチャクラッシュスペシャル」で詳しく紹介する。

ここで、バーチャファイター3ファンにもう1つ!! バーチャファイター3で3on3最強の10チームを決定するバーチャファイター道場が全国店舗にてまたまた開催される。日程・場所は表のとおり。詳しいことは、セガのホームページ（http://www.sega.co.jp/AM2/news/）を参照するか、店舗に問い合わせてみよう。

大会優勝者は、レディースクラスが古高智子さん、アンダー20クラスが矢永 択さん、オーバー20クラスがキャサ夫こと佐谷崇さん。

～セガ道場VF部門公認3on3イベント～
セガ・チームバトルVF3最強戦

エリア	日程	店舗名	エリア	日程	店舗名
北海道	3月23日	ハイテクセガ ススキノ	名古屋	3月16日	ハイテクセガ 金山
宮城	3月16日	ハイテクセガ 仙台	大阪	3月22日	アミューズメントシアター
千葉	3月22日	セガワールド オーツーパーク	広島	3月20日	広島GIGO
東京	3月20日	ハイテクランドセガ 秋葉原	福岡	3月23日	天神GIGO
静岡	3月16日	セガワールド 静岡	鹿児島	3月22日	セガワールド 鹿児島

今年も大盛況、AOUショー

去る2月19・20日の両日、千葉・幕張メッセにて、アーケードゲームの祭典「AOU 1997 アミューズメント エキスポ」が開催された。おなじみのアーケードメーカー（約70社）が勢揃い。場内には、最新アーケードゲームがところ狭しと並べられ、入場者はゲームに夢中になっていた。参考出展作品も数多く、このショーでしか触れることができないものも展示されていた。19日当日にカプコンによる国内販売が決まったというウイリアムズの「クルージングワールド」も登場。ユーザーにはこたえられない2日間となったことだろう。この詳細は次号で。

アーケード専門誌の人気投票でも「ヴァンパイア セイヴァー」が断トツの1位に。

セガブースでも「バーチャストライカー2」など最新作で大賑わいだった。

下級生が小説になった

4月11日、ケイエスエスから人気ゲームのノベライズシリーズが新創刊される。その第1弾があのエルフの「下級生」。そこで、創刊イベントが東京・TBSホールで4月13日に開催されることが決定。このイベントに抽選で1,000名を招待する。応募方法は、往復ハガキの往信表面には欄外必要事項にセガサターンマガジンと追加し、返信表面には住所と名前を明記し、〒141 東京都品川区西五反田1-21-8 ケイエスエス「創刊イベント」係まで（3月15日消印有効）。希望者は急いで応募しよう!!

イベントには茶山莉子（OVA版結城瑞穂役）も登場。

バイクショーに行きませんか？

「マンクスTT」のサターン移植も決まり、最近バイクに興味を持ったというユーザーも多いのでは？ そんなあなたに朗報！ 4月5・6日の2日間、有明・東京ビッグサイトにて開催される「MOTORCYCLE JAPAN FESTA '97」に、10組20名のサタマガ読者をご招待。イベントでは新車などの展示に加え、パーツ・アクセサリーのセールなどを実施。当日はグアムに行けるファッションコンテスト企画も。希望者はどんどん応募しよう。なお、http://www.motorcycle-japan.com/でも最新情報を入手できる。

GREAT SPIRIT 仲井戸麗市
東芝EMI／3,000円

発売中

仲井戸"CHABO"麗市本人が深く感慨を受けたインディアンの哲学、価値観を自分なりの想いにして素直に詞にのせ、歌にのせた心にしみる音楽。

月刊ときめきメモリアルNO.8 コナミレーベル
キングレコード／2,200円

3・5発売

シリーズも8枚目になり、ファンクラブ会報のような存在でもあるこのCD。今回のドラマは清川さん主演の物語後編。新曲は清川さん、如月さんがそれぞれ歌うよ。

ルナ・ソングス2 ～甦る大地の記憶～
ユーメックス／2,500円

発売中

サターンの大作RPGのボーカル曲が2枚のアルバムになって登場。声優さんたちの美しい歌声に、あの場面、この場面が次々と甦る。ぜひ1、2揃えておきたい。

STREET FIGHTER EX Arrange Sound Trax
サイトロン／2,500円

3・5発売

オリジナルを壊さないアレンジで、ステージテーマ曲を13曲すべてフィーチャーしたファン待望のアルバム。初回特典はピクチャーCD。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「LANDMARK（プレゼント商品名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは3月13日消印有効。なお、当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

Fumika Suzuki

鈴木史華

●タレント

1974年10月11日栃木県生まれ。天秤座のA型。レースクイーンでアイドル的人気を誇る。タレント業でも「とんねるずのみなさんのおかげです」、「Superボキャブラ天国」など、テレビ番組を中心に、CMや雑誌のグラビアで活躍中。イメージビデオや写真集も発表し、「鈴木史華」という名前もだんだん売れてきて、今後は演技や歌もやっていきたいと意欲満々の彼女。今回のアフレコ初挑戦も、彼女の夢に近づく第一歩だ。

問い合わせ☎03-3400-2156（U2・ファンクラブ）

アフレコをやってみて、「ファンタズム」は今一番やってみたいゲームです。

――サターン版「ファンタズム」のアフレコをした感想は？

鈴木　今までレッスンなどは受けていなかったので、イントネーションが難しくて。訛ってしまうんですよ。みなさんベテランで有名な方ばかりだったので、とても緊張しました。

――セリフのないシーンは難しいですよね。

鈴木　ええ。でもセリフを話すよりも悲鳴ですとか、喘ぎ声のほうがおもしろかったんです。なりきってやってました。

――ゲームに興味はおありなんですか。

鈴木　はい。特にアフレコをやってみて「ファンタズム」は今一番やりたいゲームです。これからサターン版も出るということですが、すごく楽しそう。子どもから大人まで、男の人も女の人も楽しめるゲームだと思います。

――鈴木さんが声を演じた主人公「エイドリアン」という女性をどう思いますか？

鈴木　とても勇敢で、いろいろ自分で探っていくんです。普通だったら自分の夫がどんどん狂っていくし、家から逃げ出したくなりますよね。でもそうしたらお話になりませんけど。

――「ファンタズム」の見どころは？

鈴木　やっぱり、逃げるところや殺されそうになるところです。ドキドキしながらやってみてほしいなって思いますね。

アフレコ初挑戦

パソコン（Windows）版の画面。PC版では6月末に「2」の発売を予定している。

PHANTASM

全世界で大ヒットした究極のホラーアドベンチャーゲーム「ファンタズム（米国名：Phantasmagoria）」。息もつかせぬストーリー展開、滑らかな動きの実写映像、美しい3DCGのグラフィック、重厚なサウンドで、ホラー映画を見ているかのようだ。今年7月、CD-ROM 8 枚組、完全日本語吹き替えでサターン版（アウトリガー工房）が登場。単なる移植ではなく、「モディファイ」化を行うことで、よりサターンユーザーの楽しめる内容になるという。舞台はニューイングランドの古びた洋館。ここで暮らしはじめた夫婦を襲う悲劇とは……。あなたの家が恐怖と化す日は間近だ。

セガ周辺のデータはコレでチェーック!

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!
SHOP DATA TOP 15
ソフト売上げ

詳細データ満載! 最新サターンソフトの売れ筋は?

最近はめぼしい新作があんまり出てこなくて寂しかったけど、今回は新作ソフトが目白押し! 「ぷよSUN」はコンビニでも買えるからうれしいよね。早く買わないと買い逃すぞ!!

1位 NEW SOFT ぷよぷよSUN
コンパイル/'97年2月14日発売/4,800円/PUZ

推定週間販売本数 7万0731本
推定累計本数 7万0731本

昨年末に登場したばかりの新作が、早くも移植され豊富なキャラのアクションと「日輪相殺システム」が楽しい!

2位 NEW SOFT サクラ大戦 花組通信
セガ/'97年2月14日発売/4,800円/ETC

推定週間販売本数 6万1755本
推定累計本数 6万1755本

発売日初日に即完売のお店が続出。サクラファン必見の内容にみんなも満足かな? まだの人は追加を待て。

3位 NEW SOFT 新世紀エヴァンゲリオン ニューパッケージ
セガ/'97年2月14日発売/2,800円/ADV

推定週間販売本数 5万3265本
推定累計本数 5万3265本

トレーディングカードが付いて、値段も下がったお買い得版。「2」の登場を前にうれしいソフトだね。

4位 NEW SOFT ROOMMATE~井上涼子~
データム・ポリスター/'97年2月14日発売/5,800円/ETC

推定週間販売本数 2万6124本
推定累計本数 2万6124本

内蔵時計を使い、女の子との同居をシミュレート。バレンタインデーに売れた1本。

5位 前回2位 EVE Burst error
シーズウェア・イマジニア/'97年1月24日発売/7,800円(4枚組)/ADV(18歳以上推奨)

推定週間販売本数 1万2318本
推定累計本数 17万0061本

近々特製パワーメモリーシール付きが登場予定。買い逃した人は今がチャンス。

6位 NEW SOFT だいな♥あいらん
ゲーム アーツ/'97年2月14日発売/6,800円/ADV

推定週間販売本数 1万0869本
推定累計本数 1万0869本

すでに、何通りかのエンディングを見た人もいるかな? 竹本キャラもいい感じ。

7位 前回4位 DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
セガ/'97年1月24日発売/5,800円/RAC(X-BANDレーシングコントローラー、マルチコントローラー、通信対戦ケーブル)

推定週間販売本数 1万0339本
推定累計本数 10万3769本

タイムアタックに続々と全国の猛者が集結中! 8台のうちどの車がお気に入り。

8位 前回6位 ダイナマイト刑事
セガ/'97年1月24日発売/5,800円/ACT

推定週間販売本数 8525本
推定累計本数 7万8329本

豪快アクションを、余すところなく堪能できるのが人気の秘訣? 今週も好調だ。

9位 前回5位 天外魔境 第四の黙示録
ハドソン/'97年1月14日発売/6,800円(2枚組)/RPG

推定週間販売本数 8305本
推定累計本数 23万3179本

インターネットでも「天外」情報は見られるぞ! 気になる人はハドソンページへ。

10位 前回7位 トゥームレイダース
ビクター・ビクターソフト/'97年1月24日発売/5,800円/A・ADV

推定週間販売本数 6572本
推定累計本数 5万0077本

新作が多く登場する中、根強く売れている1本。まだの人はお試しを。

順位	前回	タイトル	メーカー/発売日/価格/ジャンル	週間本数	推定累計本数
11位	前回9位	ファイターズメガミックス	セガ/'96年12月21日発売/5,800円/対戦格闘	6455本	52万0492本
12位	前回1位	蒼穹紅蓮隊	EAV/'97年2月7日発売/5,800円/SHT	5304本	1万8936本
13位	前回3位	Fighting Illusion ~K-1 GRAND PRIX~翔	エクシング/'97年1月31日発売/5,800円/対戦格闘	5136本	3万4939本
14位	NEW SOFT	エレベーターアクションリターンズ	ビング/'97年2月14日発売/5,800円/A・SHT	4929本	4929本
15位	前回10位	E0(エネミー・ゼロ)	ワープ/'96年12月13日発売/6,800円(4枚組)/ADV	4773本	43万2578本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は2月10日~2月16日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノロ・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ(全国セブンイレブン/ファミリーマート/サンクス/サークルK/四国スパー)

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP 20

移植希望

今週はチュンソフトがサウンドノベル最新作「街」を引っさげてサターンに参入決定! 来週には早くも画面公開か? 「バイオ2」の発売決定も含めてまだまだ新作はあるかもよ!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	270
2	2	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	220
3	3	新スーパーロボット大戦	バンプレスト プレイステーション	123
4	5	スカッドレース	セガ ビデオゲーム	119
5	4	デット オア アライブ	テクモ ビデオゲーム	107
6	6	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	101
7	8	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	91
8	7	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	69
9	10	ファンタシースター	セガ メガドライブ	66
10	13	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	セガ ビデオゲーム	57
11	11	ウォーザード	カプコン ビデオゲーム	53
12	22	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK ビデオゲーム	50
13	16	D&Dシリーズ	カプコン ビデオゲーム	41
14	12	サムライスピリッツ天草降臨	SNK ビデオゲーム	38
15	24	Dの食卓2	ワープ M2	35
16	21	クイズなないろDREAMS ～虹色町の奇跡～	カプコン ビデオゲーム	31
17	9	ワンダープロジェクトJ2	エニックス NINTENDO64	28
18	38	不思議のダンジョンシリーズ	チュンソフト スーパーファミコン	25
19	17	女神異聞録ペルソナ	アトラス プレイステーション	22
20	19	パラッパラッパー	SCEI プレイステーション	21

祝 バイオハザード2

※画面写真は他機種版のものです

「1」の移植決定の喜びも覚めやらぬうちの発表! 詳しい情報はP38へGO!

18 不思議のダンジョン2～風来のシレン

※画面写真は他機種版のものです

プレイの度に変化するダンジョン構成が楽しいよね。こっちのシリーズも登場するか?

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP 15

ビデオゲーム

先日のAOUショーでは、注目の新作以外にも、たくさん面白い作品や筐体があったけど、そのへんは次号でサターンへの移植の可能性も含めて特集予定だ。新作の登場も期待大だね。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3	セガ	57630
2	2	電脳戦機バーチャロン	セガ	20241
3	3	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル	SNK	10944
4	4	ストリートファイターEX	カプコン	10927
5	10	スカッドレース	セガ	8253
6	5	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	7866
7	9	TOKYO WARS	ナムコ	4654
8	8	ストリートファイターZERO2 ALPHA	カプコン	4188
9	7	セガ ツーリングカーチャンピオンシップ	セガ	3930
10	11	ぷよぷよSUN	コンパイル	3258
11	12	X-MEN VS ストリートファイター	カプコン	2403
12	13	コラムス'97	セガ	2197
13	6	デッド オア アライブ	テクモ	2024
14	14	セガ スキー スーパーG	セガ	1922
15	15	マジカル頭脳パワー	セガ	1777

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

Coming Soon

ヴァンパイアセイヴァー

カプコン/今春稼働予定/対戦格闘

待望の第3弾いよいよ登場!

お待ちかねのシリーズ最新作「ヴァンパイア セイヴァー」が、この春ついに登場だ。従来のキャラに加え、魅力的な新キャラ4人が増えたぞ。今までのラウンド制を廃した「インパクトダメージゲージ」システムや「ダークフォース」システムなどの新しいシステムにも注目!!

4 ストリートファイターEX

AOUでは豪鬼やベガが使えるPLUSも好評だったね。

5 スカッドレース

通信対戦版の登場でゲーム性も大幅一新。インカムも急上昇中。

OTHER GAMES!

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30
期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

最近は上位陣に大きな変動がなかったけど、ここのところ相次ぐ新作の発表で、今後ランキングがどう変動してくるか楽しみだよね。まだまだ話題作は出てくるから、今後も期待!

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 グランディア
ゲーム アーツ/発売日未定/価格未定/RPG

469 POINTS

開発進行度 ?%

ゲームショウで最新版を!
前回に引き続き、首位をキープ。みんなのRPGへの期待の高さが表われているよね。4月のゲームショウで登場する時にはどのくらい仕上がっているか楽しみ。続報を待て!!

2位 前回2位 バーチャファイター3
セガ/発売日未定/価格未定/対戦格闘

画面は業務用のものです

424 POINTS

開発進行度 10%(?)

次の情報は夏頃か?
アーケードでの人気を受けて、堅実に順位をキープしているけど、サターン版のまとまった情報は夏頃になるとかならないとか……。とりあえずはじっくりと待つかな。

3位 前回3位 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
セガ/'97年3月7日発売/5,800円/ADV

368 POINTS

開発進行度 100%

新たなエピソードは君の手で
発売を来週に控え、盛り上がりを見せている『エヴァ』。今回は『エヴァ』と最新版の魅力を大特集! ゲーム業界の人々にとって『エヴァ』とは何だったのか? P61へ急げ!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	5	下級生	エルフ/発売日未定	268
5	4	バイオハザード	カプコン/今春予定	254
6	9	サクラ大戦　花組対戦コラムス	セガ/3月28日	249
7	13	機動戦艦ナデシコ　やっぱり最後は「愛が勝つ」?	セガ/今春予定	235
8	6	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン/今夏予定	216
9	8	同級生2	NECインターチャネル/発売日未定	213
10	10	機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動	バンダイ/3月28日	212
11	7	ラストブロンクス　東京番外地	セガ/発売日未定	187
12	11	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲーム アーツ/発売日未定	186
13	15	センチメンタル・グラフティ	NECインターチャネル/'97年内	179
14	12	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	バンダイ/3月7日	176
15	16	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK/4月25日	172
16	14	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－	カプコン/3月28日	151
17	19	スレイヤーズ	角川書店/今春予定	133
18	18	ドラゴンナイト	エルフ/発売日未定	131
19	17	ドラゴンナイト4	NECインターチャネル/発売日未定	120
20	23	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	バンダイビジュアル/今春予定	111
21	26	ダービースタリオン(仮称)	アスキー/発売日未定	101
22	28	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～	グラムス/4月4日	99
23	25	リアルサウンド(仮称)	WARP/今夏予定	98
24	21	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ/3月20日	96
25	30	プロ野球 グレイテストナイン'97	セガ/3月28日	95
26	31	魔法学園LUNAR!	スタジオ アレックス/発売日未定	93
27	20	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	セガ/発売日未定	86
28	33	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ	NECインターチャネル/3月28日	85
29	22	マンクスTT	セガ/3月14日	81
30	24	レイヤーセクションII(仮称)	メディアクエスト/今夏予定	76

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

41位 前回41位 Jリーグビクトリーゴール'97
セガ/'97年3月28日発売/5,800円/SPT

56 POINTS

開発進行度 100%

最新データで今年も開幕!
金子&木村の実況解説は、前作を凌ぐ完成度。Jリーグ初参戦のヴィッセル神戸、ヴェルディ移籍の前園など見どころも多いぞ。P124へGO!

47位 前回50位 御意見無用-Anarchy in the Nippon-(仮称)
メディアミューズ/'97年夏発売予定/価格未定/対戦格闘

45 POINTS

開発進行度 25%

玄人好みの対戦格闘!
バーチャ四鉄人が制作する対戦格闘。格闘ゲームを知り尽くした人達が手がけるだけあって期待も高い。続報が入りしだい紹介するぞ。

OTHER CHECK! COMING SOON!!

39 デザエモン2(DEZA2)

他機種にはなかった、新要素が満載だぞ。創作が楽しみだね。

14 ～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春

新キャラ「秋穂みのり」の声に丹下桜さんが決定。期待!

SEGA SATURN

読者参加型企画

ALL SOFT READERS CHECK!

セガサターン Weekly 読者レース Vol.42

読者のみんなからの投票で、発売ずみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングする、おなじみ読者レースのコーナー。今回は話題の最下位戦線に天地を揺るがす大事件が発生!?

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今号の締め切りは3月11日、当日消印有効です)

↓オッズ表サターンA　2月21日現在発売済みサターンソフト総本数:519本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	サクラ大戦	ADV	9.5285
2	2	バーチャファイター2	ACT	9.332
3	13	EVE burst error	ADV	9.2711
4	3	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.2609
5	4	FIGHTERS MEGAMiX(ファイターズ メガミックス)	ACT	9.2233
6	5	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2006
7	6	ポリスノーツ	ADV	9.1583
8	10	アイドル雀士スーチーパイII(X指定)	TAB	9.1382
9	8	レイヤーセクション	SHT	9.1341
10	7	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1312
11	9	ストリートファイターZERO2	ACT	9.1172
12	11	西暦1999 ファラオの復活(18歳以上推奨)	ACT	9.1
13	21	電脳戦機バーチャロン	ACT	9.0915
14	14	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0715
15	20	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.0634
16	15	バーチャファイター	ACT	9.0625
17	16	エネミー・ゼロ	MOV	9.0546
18	新	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.05
19	28	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.047
20	12	天外魔境 第四の黙示録	RPG	9.0335
21	19	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0221
22	18	バーチャコップ	SHT	9.0196
23	17	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0188
24	22	バーチャコップ2	SHT	9.0
25	24	ファイティングバイパーズ	ACT	8.9984
26	25	プリンセスメーカー2	SLG	8.9971
27	26	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9861
28	23	セガラリー・チャンピオンシップ プラス(X BAND対応)	RAC	8.9827
29	29	ダライアス外伝	SHT	8.9585
30	31	戦国ブレード	SHT	8.9411
31	33	Christmas NIGHTS(クリスマスナイツ)冬季限定版(限定品)	ACT	8.9284
32	30	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9166
33	32	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9007
34	27	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.8947
35	34	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック)	ACT	8.8638
36	35	タクティクス オウガ	RPG	8.8496
37	36	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8352
38	37	三國志V	SLG	8.8127
39	38	バップ・ブリーダー	SLG	8.8125
40	56	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.7727
41	39	パンツァードラグーン	SHT	8.7686
42	41	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.759
43	40	ストライカーズ1945	SHT	8.7574
44	45	バーチャファイター リミックス	ACT	8.7372
45	43	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.7359
46	42	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.7272
47	46	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.7196
48	51	きゃんきゃんバニー・プルミエール2(18歳以上推奨)	ADV	8.7142
49	61	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.6956
50	47	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.694
51	44	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.6923
52	50	エターナルメロディ	SLG	8.6864
53	48	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.6791
54	49	信長の野望・天翔記	SLG	8.6588
55	53	デイトナUSA	RAC	8.6326
56	54	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.6033
57	65	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5869
58	57	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	8.5714
59	60	ドラゴンフォース	SLG	8.5671
60	59	ストリートファイターZERO	ACT	8.5662
61	58	三國志英傑伝	SLG	8.5625
62	63	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.5473
63	62	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5468
64	66	ラングリッサーIII(スペシャルパッケージ)	SLG&RPG	8.5382
65	64	デカスリート	SPT	8.5359
66	67	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.5263
67	68	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.5189
68	69	ザ・ハイパーゴルフ～デビルスコース～	SPT	8.5116
69	70	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.503
70	72	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	SLG	8.501
71	71	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4985
72	73	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.4961
73	55	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.491
74	74	パズルボブル2X	PUZ	8.4796
75	75	メタルブラック	SHT	8.4705
76	80	ハイパーデュエル	SHT	8.4687
77	76	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.4513
78	78	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4448
79	82	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4071
80	81	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.4047
81	新	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	8.4
82	84	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3973
83	85	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.3941
84	83	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.391
85	86	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3808
86	88	メタルファイター MIKU	ADV	8.3787
87	79	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.375
88	89	グレイテストナイン'96	SPT	8.3691
89	52	TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)	A•ADV	8.3571
90	90	バーチャファイターキッズ	ACT	8.3455
91	92	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.3265
92	94	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.2926
93	95	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.2916
94	96	ダークセイバー	A•RPG	8.2909
95	91	太閤立志伝II	SLG	8.28
96	97	女子高生の放課後…ぷくんパ	PUZ	8.2727
97	98	はくはくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.2677
98	99	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.2641
99	104	BATSUGUN	SHT	8.25
100	100	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	8.25
101	101	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	SHT	8.2491
102	103	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2437
103	77	メルティランサー～銀河少女警察2086～(通常版/限定版)	SLG	8.2423
104	102	マジカルドロップ2	PUZ	8.238
105	116	だいな あいらん予告編	ETC	8.2352
106	87	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.2115
107	106	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	8.2045
108	107	神秘の世界エルハザード	ADV	8.1947
109	108	ガンバード	SHT	8.1761
110	109	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.1643
111	110	サターンボンバーマン	ACT	8.1574
112	111	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1469
113	112	アンジェリークSpecial	SLG	8.1384
114	114	スナッチャー	ADV	8.1354
115	113	卒業II ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.1297
116	新	Fighting Illusion～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	8.125
117	105	ダイナマイト刑事	ACT	8.125
118	115	2度あることはサンドア～ル	ETC	8.121
119	118	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.1012
120	新	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	8.1
121	122	バトルバ	RAC	8.1
122	117	金沢将棋	TAB	8.1
123	121	機動戦士ガンダム	SHT	8.0976
124	143	ブラストウインド	SHT	8.0833
125	93	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.0833
126	119	誕生S～Debut～(18歳以上推奨)	SLG	8.0823
127	123	MYST	ADV	8.0568
128	124	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.0337
129	125	将棋まつり	TAB	8.0289
130	126	Wizards' Harmony	SLG	8.0127
131	127	F-1 Live Information	RAC	8.0076
132	120	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	8.0
133	129	The Tower	SLG	7.9938
134	128	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9843
135	130	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	7.9809
136	132	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.96
137	133	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9462
138	134	プロ麻雀 極S	TAB	7.9439
139	136	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9367
140	137	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9333
141	142	セクシーパロディウス	SHT	7.923
142	131	リグロード サーガ2	S•RPG	7.9117
143	138	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.8988
144	140	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	7.8947
145	141	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8924
146	139	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(ソフト単体/RAM同梱)	ACT	7.8593
147	144	スーパーリアル麻雀PVI(X指定)	TAB	7.8367
148	145	FEDA・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8319
149	146	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.8125
150	147	三國志IV	SLG	7.8023
151	149	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.8015
152	151	ウィザードリィVI&VII コンプリート	RPG	7.8
153	148	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	7.7954
154	152	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	7.7789
155	154	鋼鉄霊域(スティールダム)(通信ケーブル同梱/ソフト単品)	SHT	7.7692
156	153	ビクトリーゴール	SPT	7.769
157	150	DIGITAL DANCE REMIX～安室奈美恵(コンビニ専売)	ETC	7.75
158	155	Dの食卓	ADV	7.7467
159	156	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	7.74
160	158	DX人生ゲーム	TAB	7.7207
161	159	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7173
162	160	ウイニングポスト2	SLG	7.7037
163	161	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.7
164	157	ワールドシリーズベースボールII	SPT	7.6956
165	162	ぷよぷよ通	PUZ	7.687
166	165	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6666

【チュンソフト来ましたよ！】「たいっちょー！ たいっちょー!! たいっちょーっ!!! あのチュンソフトがついについに！ サターンに参入してきたっすよー!! チョーウレシーっす!!」「今から見れば、2週前のチュンソフトのコメントは絶妙なタイミングだったわけだな」「負け惜しみ言うなとか、竹ちゃんに手紙を書いたりしたヤツ。果報は寝て待てじゃ。あせるなあせるなって」「もー！ 早く詳しい内容が知りたいっすぅ！」「待て次号！」

オッズ表サターンA寸評 アクションゲームとキャラゲーにやや穴あり!?

毎週順調に増え続けるオッズ表のソフト群。ザッと9点台のソフトを見ても24本ものタイトルがあるのは、サターンのレベルの高さが見えるところかな。ちなみに、今週の上位陣は、一部やや荒れ気味で大きな変動があるようだけど、ランキングが落ち着くにはもう少しかかりそう。

今週18位で登場した「蒼穹紅蓮隊」は、まだ全開じゃないみたいだから、もしかしたらもう少し上に伸びるかも。次号も新作に注目だぞ！

慣れればさらに熱い「蒼穹」は今後注目！

オッズ表サターン下位寸評 2大ショック！FIST&リミックス デス魔王をホームラン！

不滅の超最下位帝王「デスクリムゾン」死す！ デス・イズ・デッド!! あまりに急に訪れた2匹の"1点魔人"「FIST」と「カオスコントロールリミックス」。こんなバカなことがあっていいのか。もはや今後は予測不能!! 次号も驚愕の来襲が!?

これが在りし日の帝王・デス超魔王様だ。

これが新女王「FIST」。スゴイぜっ！

◎新着本命馬紹介 ST-Vならではの完全移植＋特殊設定が◎。内容も熱い。

18着 NEW SOFT 蒼穹紅蓮隊

EAV／'97・2・7
5,800円／SHT

全投票平均点	9.05
本誌の平均点	8.33

シューティングソフトは、あまり持ってないが、これは迷わず買った。進化し、より爽快になったウェプシステムはもとより、あの思いっきりセンスの光る演出。親切な設定機能なども、かなりの高水準。マルコン対応に感涙。メガドラの名作「武者アレスタ」に勝る面白さを保証できる。少なくとも「レイヤーセクション」は超えた（静岡県・小山拓郎・17歳）背景の描き込みも細かいし、拡縮を利用した演出も、自機の飛んでいる高さや敵の巨大さが表現されていて良い。自機の当たり判定も小さめで、敵弾も数は多いがあまり速くないので避けの楽しみは十分。最近のシューティングにしては難易度もあまり高くなく、サクサク進めるのも○。世界設定や画面の演出も秀逸。（北海道・岩沢正朗・25歳）移植度は、ときおり処理落ちする以外、気になる点はないし、3回クリアすれば「特別設定」で楽にできるのも良い。ウェプは一種類ずつでショットボタンと分離すれば良かった。（北海道・山崎和敬・27歳）

○新着対抗馬紹介 味のある作品がチラホラ。試す価値はあるかも

81着 NEW SOFT ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚

バンダイ／'96・12・27
5,800円／ADV

全投票平均点	8.4
本誌の平均点	5.66

地味。淡々と話が進んでいって、アッサリ終わります。アララ。でも、選択の仕方で話が全然違うし、テキストアドベンチャーも結構面白いと思った。（愛媛県・田村幸祐・23歳）先の読めてしまうストーリーや、セリフで画面が見えなくなってしまう構成には思わず"ゲゲゲ"でした。鬼太郎ファン以外の人には、お勧めしない1本です。（岐阜県・末松茂樹・33歳）

116着 NEW SOFT Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔

エクシング／'97・1・31
5,800円／ACT

全投票平均点	8.125
本誌の平均点	7.0

K-1ファンに、とっても嬉しいソフト。一般的な格ゲーに比べると、一瞬、見劣りしてしまうかもしれないが、パワーやスピード、リアル感、必殺技を決めた時などの爽快感など、完璧といってもいいデキ。選手も実名と、雰囲気もバッチリ。また、難しいコマンドがなく初心者にも遊べるので、これを入門用にK-1の世界に、というのもいい。（東京都・鈴木昌広・26歳）

120着 NEW SOFT ウルトラマン 光の巨人伝説

バンダイ／'96・12・20
7,800円／ACT

全投票平均点	8.1
本誌の平均点	7.0

今やゲームの主流をなす格闘ゲームと比べると、キャラの動きのパターンが少ないのが×。でも、オープニングムービーとBGMは感涙モノ。それとバルタン星人の声は、笑えるのでぜひ一度聴いてほしい（徳島県・武田一美・28歳）ウルトラマンの、あの独特の世界観が出ているのはいいが、もっと徹底したファン向け要素もほしかった。（東京都・川村文博・29歳）

191着 NEW SOFT STREET RACER EXTRA

UBIソフト／'96・12・20
5,800円／RAC

全投票平均点	7.5
本誌の平均点	6.66

SFC版と比べると、グラフィックはサターン版の方がかなり良い。ゲーム自体は、アメリカ版のマリオカートのようで、つい笑ってしまいながらプレイすることもある。（東京都・田島隼人・20歳）ゲームの感じとしては、アニメ「マッハGOGOGO」みたいなもの。ゲーム内容は、結構イケる。ただ、もう少しレース性を重視した作りにしてほしかった。（兵庫県・青木孝敏・27歳）

×新着超要注意馬紹介 史上最大のショック！ 凶星2つ現わる!!

388着 NEW SOFT FIST

イマジニア／'96・11・22
6,800円／ACT

全投票平均点	1.9
本誌の平均点	3.66

アイドル達がテレビの出演権を賭けて闘うという設定や、声優さんを使っての雰囲気作り等は悪くないんだけど、肝心のゲーム部分がダメ。ポリゴンはガクガクで操作感も悪い。何よりゲームとしてのバランスがとれていない。ギャルが出るだけではユーザーはついてこないことをわかってほしい。（東京都・前田克洋・17歳）豪華声優を起用した意味がほとんどない。ゲーム自体のデキも最悪。（兵庫県・氷上伸也・25歳）

389着 NEW SOFT カオスコントロール リミックス

ヴァージンインタラクティブ／'96・11・22
4,800円（マウス、銃対応）／SHT

全投票平均点	1.4
本誌の平均点	6.33

グラフィックが多少キレイになったのと、バーチャガンに対応するようになったこと以外は、まったくと言っていいほど進歩が見られない。しかも、その画面のクオリティのために敵や、弾の判別がしにくくなった。これなら前作の方がまだよかった。（東京都・北村真一・26歳）ステージが進むにつれ、敵の数と速さが増える。戦略性がない。爽快だけど、もう少しひねってあるとよかった。（神奈川県・山崎重雄・17歳）

⬇オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
167	135	ステークスウィナー	ACT	7.6666
168	163	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6634
169	164	七つの秘館	ADV	7.6585
170	167	Cubic Gallery	ETC	7.6428
171	170	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.64
172	168	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.63
173	169	ROBO・PIT	ACT	7.6263
174	172	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.6167
175	171	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.6032
176	173	日灼けの想い出＋瞳ぐりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.6
177	174	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.6
178	175	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5909
179	176	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.5813
180	178	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR（X指定）	TAB	7.5703
181	177	リグロード サーガ	RPG	7.5703
182	179	ウイニングポストEX	SLG	7.568
183	180	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.563
184	181	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5485
185	182	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.5436
186	166	大運動会	SLG	7.5428
187	183	シムシティ2000	SLG	7.5396
188	184	上海 万里の長城	PUZ	7.5363
189	185	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.5257
190	186	ゴジラ－列島震撼－	SLG	7.5232
191	新	STREET RACER EXTRA	RAC	7.5
192	187	エアーマネジメント'96	SLG	7.5
193	188	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5
194	189	提督の決断Ⅱ	SLG	7.4828
195	190	でろ～んでろでろ	PUZ	7.4782
196	191	バーチャルオープンテニス	SPT	7.4727
197	192	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	ACT	7.4545
198	193	ザ・ホード	SLG	7.4523
199	194	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.45
200	195	水滸演武	ACT	7.4471
201	197	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4424
202	196	エイリアン トリロジー	SHT	7.44
203	199	きゃんきゃんバニー・プルミエール（成人向け）	ADV	7.4312
204	200	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.431
205	198	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.4205
206	201	テーマパーク	SLG	7.4168
207	202	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4054
208	203	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～（18歳以上推奨）	RPG	7.4052
209	205	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3842
210	217	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.375
211	204	おまかせ！ 退魔業（セイバーズ）	ADV	7.375
212	206	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.3664
213	207	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～（X指定）	PUZ	7.36
214	209	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.3538
215	208	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3506
216	216	ZORK Ⅰ	ADV	7.3461
217	211	実戦 パチスロ必勝法！ 3	TAB	7.3333
218	212	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.3253
219	213	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.3125
220	210	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.3125
221	215	疾風魔法大作戦	SHT	7.3076
222	234	LULU	ETC	7.2941
223	214	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.292
224	218	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.283
225	223	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	7.2777
226	219	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.2631
227	220	スチームギア★マッシュ	ACT	7.25
228	221	麻雀大会ⅡSpesial	TAB	7.25
229	222	ソード＆ソーサリー	RPG	7.234
230	224	くるりんPA！	PUZ	7.2222
231	226	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1927
232	227	麻雀同級生Special（X指定）（プレミアムパック／ソフト単品）	TAB	7.1913
233	228	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1822
234	229	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	7.1551
235	230	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1532
236	231	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.1531
237	232	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	7.1428
238	233	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.1288
239	235	ロードラッシュ	RAC	7.1219
240	255	エアーズアドベンチャー	RPG	7.0851
241	236	ゲックス	ACT	7.0835
242	237	プリクラ大作戦	A•SHT	7.0454
243	238	海底大戦争	SHT	7.0454
244	239	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0308
245	245	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.0243
246	241	GAME WARE VOL.3	ETC	7.0175
247	240	首領蜂（ドンパチ）	SHT	7.0156
248	242	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	7.0
249	264	TETRIS S	PUZ	7.0
250	244	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	7.0
251	246	GOTHAⅡ ～天空の騎士～	SLG	6.9756
252	247	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～（X指定）	TAB	6.9587
253	249	ぐっすんおよよ・S	PUZ	6.9565
254	248	ソニックウイングス スペシャル	SHT	6.9459
255	250	サンダーホークⅡ	SHT	6.9333
256	243	銀河英雄伝説	SLG	6.931
257	225	BLOOD FACTORY（18歳以上推奨）	SHT	6.9166
258	252	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	6.909
259	251	天地無用！魎皇鬼温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	6.9058
260	254	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～（18歳未満お断り）	ETC	6.8923
261	256	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.8888
262	257	クリーチャーショック	SHT	6.8888
263	258	テトリスプラス	PUZ	6.8823
264	259	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8787
265	260	柿木将棋	TAB	6.8571
266	261	必殺パチンココレクション	SLG	6.8421
267	263	ゲームの達人	TAB	6.8173
268	265	シーバス・フィッシング	SLG	6.7948
269	266	永世名人	TAB	6.7866
270	267	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.7857
271	268	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
272	269	ハングオンGP'95	RAC	6.752
273	262	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	6.7391
274	275	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.7209
275	271	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.7142
276	272	モータルコンバットⅡ完全版（X指定）	ACT	6.7115
277	273	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	6.7058

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

【週刊誌ってやっぱりいいのか？】「たいっちょー（シュタ）！」「なんでいハチ」「待て次号というと、次号でチュンソフトの詳細をサタマガで見れるわけですね」「ま、そのへんは週刊誌ならではの利点じゃな。待ってろよ。最速最詳でお届けするぜ。なんたって、1週間でサタマガ作ってるからな」「うわー……」「超ご期待！」

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
278	274	AI将棋	TAB	6.6923
279	270	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.6842
280	276	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6553
281	277	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	6.6417
282	278	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.6363
283	283	ダライアスⅡ	SHT	6.6351
284	279	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.6298
285	281	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.625
286	282	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.6101
287	253	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	6.5833
288	284	闘神伝S	ACT	6.5764
289	280	マジカルドロップ	PUZ	6.5714
290	285	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5701
291	286	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.5
292	287	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.5
293	288	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.4866
294	289	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.4576
295	290	ロックマンX 3	ACT	6.4444
296	291	ゲームの達人 2	TAB	6.4375
297	292	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4186
298	293	ブラックファイアー	SHT	6.3913
299	294	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.3831
300	295	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.3689
301	296	爆れつハンター	ADV	6.36
302	297	闘神伝URA	ACT	6.3369
303	300	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.3364
304	298	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.3333
305	299	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3283
306	301	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	6.3125
307	302	信長の野望 リターンズ	SLG	6.3076
308	303	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.3059
309	305	実戦麻雀	TAB	6.2631
310	306	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	6.2307
311	307	デススロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.2222
312	308	NIGHTRUTH#1(ナイトルース)Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"(18歳以上推奨)	ADV	6.188
313	310	ナイトストライカーS	SHT	6.1666
314	309	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.165
315	311	湾岸デッドヒート	RAC	6.1562
316	304	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱／ソフト単品)	SHT	6.1481
317	313	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1446
318	312	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1388
319	314	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.1041
320	315	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.0925
321	316	GAME-WARE VOL.2	ETC	6.0439
322	317	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	6.0434
323	318	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.0
324	319	戦略将棋	TAB	5.923
325	320	Race Drivin'	RAC	5.9044
326	321	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
327	322	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.8947
328	323	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.8723
329	324	ホーンテッドカジノ	TAB	5.84
330	325	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.8076
331	326	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.7906
332	327	バーチャルカジノ	TAB	5.7826
333	328	ブレインバトルQ	QIZ	5.7826
334	329	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.7333
335	330	フィッシング甲子園	SPT	5.7333
336	331	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.7124
337	332	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
338	333	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.5806
339	334	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5767
340	335	GALJAN(X指定)	TAB	5.5
341	342	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.4705
342	337	ゲイルレーサー	RAC	5.3877
343	338	麻雀覇流島	TAB	5.3793
344	339	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.35
345	340	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.3305
346	341	Break Thru!	PUZ	5.3225
347	336	ハイオクタン	RAC	5.3076
348	343	TAMA	ACT	5.28
349	344	ダイダロス	SHT	5.2731
350	345	「占都物語」その I	ETC	5.25
351	350	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	5.25
352	349	ストリートファイターⅡ ムービー	ETC	5.1888
353	346	FIFAサッカー'96	SPT	5.1666
354	347	ファーザー・クリスマス	ADV	5.1538
355	351	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	5.1034
356	352	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	5.1
357	353	紀行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	5.0454
358	348	超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	5.027
359	354	球転界	PIN	4.9285
360	357	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.7777
361	355	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.75
362	356	HORROR TOUR	ADV	4.7368
363	358	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.6699
364	359	結婚前夜(限定販売)	ETC	4.647
365	360	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.5357
366	361	バーチャルバレーボール	SPT	4.4033
367	362	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.375
368	363	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.25
369	364	北斗の拳	ADV	4.0405
370	365	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	3.9285
371	366	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
372	367	熱血親子	ACT	3.9041
373	368	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.7647
374	369	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	3.76
375	370	ハートビートスクランブル	ADV	3.75
376	371	ハットトリックヒローS	SPT	3.7
377	372	ジョニー・バズーカ	ACT	3.4615
378	373	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.4
379	374	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.336
380	375	学校の怪談	ADV	3.3023
381	376	ぱっぱらぱおーん	PUZ	3.25
382	377	結婚～Marriage～	SLG	3.2391
383	378	カオスコントロール	SHT	2.7407
384	379	必殺！	ACT	2.56
385	380	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.5384
386	381	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.1
387	382	デス クリムゾン	SHT	2.0163
388	新	FIST	ACT	1.9
389	新	カオスコントロール リミックス	SHT	1.4

Vol.7

セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by TETSU

バーチャコップ

●セガ
●'95・11・24
●7,800/5,800円(銃、マウス対応)
●SHT

読者	9.0196
本誌	9.0

(有)ターニング・ポインツ所属。主にアクションゲームを好む。

厩舎情報 バーチャコップ ひとくちメモ

'94年春にリリースされた業界初のポリゴンガンシューティング「バーチャコップ」。セガの業務用CG基板MODEL 2第2弾として発表されたこの作品は、'95年の年末のサターンの目玉タイトルとして完全移植された。周辺機器のバーチャガンも並行して開発され、発売後はバーチャガンがかなりの品薄状態となったほど。現在続編の「2」も発売されているが、読者レースではこちらのほうがわずかに高オッズ。現在も好評発売中だ。

1と2どっちが強いの!?

これまでサターンには、いくつものMODEL 2作品が移植されてきた。「バーチャファイター2」をはじめ「ファイティングバイパーズ」や「電脳戦機バーチャロン」といった錚々たるタイトルがある中で、唯一「完全移植」をなしとげている作品がある。それがこの「バーチャコップ」だ。

昨今のCGゲームの状況を考えると、動きは1/30秒コマだったうえに、テクスチャーも甘く、元がMODEL 2作品ということがウソのようではあるが(当時はこれでもスゴかった)、それゆえにサターンでの移植が完璧になったと考えるべきかもしれない。だが、「バーチャコップ」には、それを帳消しにするほど斬新なシステムが導入され、ガンゲームの流れを大きく変えた作品であることは明記しておいてもいいだろう。

この「バーチャコップ」。元はアーケードゲームだが、ガンシューティングとしても非常に評価できる作品なのである。1つは、「ロックオンサイト」という攻撃してくる敵をマークするシステムを導入することで、それまでの2Dガンシューティングと比べ格段と遊びやすくなっている点。もう1つに、舞台背景を現代に近く設定したことでリアリティが増し、感情移入も容易になっている点などが挙げられる。1面から3面まで通してプレイすることで登場する真のボスや、各面それぞれシチュエーションの違った演出も計算されて作られており、このジャンルが好きでなくても、容易に入り込める内容に仕上がっていることは、多くの人が魅力を感じるところであろう。また、サターンに移植されたことで、新たに付加されたムービーやガンセレクトなどのオプションも充実しており、後発の「2」よりも総合的な部分での完成度は高いと言えるだろう。

さて、これだけ高い完成度を誇るこのゲームだが、大きな問題が1つある。それは理想的なプレイ環境を作るのが難しいということだ。家庭用標準である14インチモニターではバーチャガンの精度が格段に下がってしまう。楽しく遊ぶためには少なくとも25インチ以上のモニターと1.5m程度のスペースはぜひともほしいところだ。だが、このゲームを本気でプレイしたいと思うのなら、そのために大画面モニターを用意するぐらいの気合いを入れるのもいいのではないだろうか。それだけの価値がこのゲームにはあるし、それに見合う楽しさは得られるはずだ。

新規に作られたムービーCGはゲーム開始前に雰囲気を盛り上げる。

check! 裏技の数々も熱い!

特にチェックしてほしいのは、オリジナル要素だ。標準装備であるトレーニングモード(これが意外にも楽しい!!)や、クリアすると選択できる段位認定モード、ガンセレクトモードなど、アーケード版以上に楽しめる要素が満載。新たに制作されたムービーもあるぞ。

究極のウェポン・ガンセレクトは最後に登場。このモードは「2」で最初から搭載されることになったのは有名。

開発の後半に急遽作られた各種モードも、やってみるとかなり熱い。マウスでのプレイも意外と燃えるぞ。

最近の読者のコメントは?

たまにソフトを起ち上げてプレイしてみると、画面の簡素さに驚かされるが、ゲームの熱さのほうは「2」より上。段々と盛り上がっていくBGMに、静から動へと展開していくゲーム内容にはハマること請け合い。「2」が撃ちっ放しなら、「1」は狙い撃ちという感じだ。超オススメ。(兵庫県・畑信二)

開発スタッフからオススメのお言葉

「バーチャコップ」の面白さって、そのシンプルさにあると思うんですよね。シンプルだから飽きがこない。シンプルだから誰にでも楽しめる。軽い気持ちでゲームをしたくなった時なんか、最高のパートナーになってくれますよ。

【俺が悪かった……】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーーーーーっ!!!」「どーした？　ハチ」「○○の○○○○○に重大な○○○がー!!」「なにー！　………………ワシが悪かった。岐阜県の大塚京吾くん他数名。ま、ワシの顔に免じて大目に見てくれんかの」「たいちょう……フセ字はズルイのでは……？」「武士の情けじゃ。頼むで」「つーわけで、次回もご容赦してやってちょ」

↓次回出走予定馬パドック情報

買いたいけど、デキが心配な最新のソフト達。今週もランクイン前の最速のチェックチェックッ!!

?着 サクラ大戦 花組通信

セガ／'97・2・14
4,800円／ETC(ムービー)

予想オッズ	9.124
本誌の平均点	—

サクラファンにはたまりませんね。声優さんのインタビューは、ムービーカードなしでも、とてもキレイだったのでビックリしました。毎日変わる新聞も、明日が楽しみになっていいですね。(岐阜県・則竹将成・16歳)僕はサクラファンですが、声優には余り興味がありません。だから、もっとキャラクター中心の内容にしてほしかったです。(東京都・寺田憂弥・19歳)

?着 だいな♥あいらん

ゲームアーツ／'97・2・14
6,800円／ADV

予想オッズ	8.631
本誌の平均点	7.66

アニメ、システム、テンポは極上モノ。特に音楽がコメディー要素を引き立てている。少々、目的に乏しいシナリオや短いプレイ時間も、繰り返し遊ぶことを考えればマイナスとはいえない。竹本作品は年齢性別不問なので、気になる人は買い。(千葉県・吉田修治・24歳)オールクリア後に「ゆみみREMIX」のようなミニゲームでもほしかった。(東京都・新井睦敏・21歳)

?着 ぷよぷよSUN

コンパイル／'97・2・14
4,800円／PUZ

予想オッズ	8.951
本誌の平均点	6.33

オープニングなどのグラフィックは良くできている。内容は"通"とあまり変わらないものの、音声やカットインが新鮮。ただ、ロード時間が少し長い気がする。(大阪府・小澤栄治・33歳)落ちゲーでは、No.1である事を今回も表してくれた1本。相殺時に出る"太陽ぷよ"がポイントだが、相殺時、多い方に太陽ぷよが降るのには、ちょっとな〜て感じ。(群馬県・木村一誠・24歳)

?着 ROOMMATE ～井上涼子～

データムポリスター／'97・2・14
5,800円／ETC

予想オッズ	8.614
本誌の平均点	4.0

画面のデザインはシンプルながらセンスが良い。自分の生活に合わせて、先入観なしにゆっくりアクセスしていけば、意外におもしろいのかも。(広島県・宮崎久暁・24歳)内蔵時計に合わせて時間が進むのはリアルではあるが、これでは全シーンが見にくい。また会話以外はほとんどすることがないので、何かゲーム要素も入れてほしかった。(栃木県・宮下比呂人・17歳)

場外馬券場 高級馬主の声

●希望ソフトに「デス クリムゾン」を書こうと思ったが、やっぱりそんな勇気は出なかった。(千葉県・国広良一・15歳)
●「EVE」のことを「エベ」と読んだのは、私だけだろうか。(東京都・小沢雅彦・18歳)
●「デイトナUSA CIRCUIT EDITION」で馬券はどこで買えるのですか?(愛知県・伴真聡・15歳)

セガサターンソフト総評

次号も注目ソフトが続々登場!

読者レース史上最凶の最下位帝王と呼ばれた「デス クリムゾン」ついに敗れる!の大事件(なのか?)が起きた今週。来週はさらにこれに追い打ちをかける大事件が起きる!……のか〜!? 春一番が吹き荒れる昨今、読者レースにも嵐の予感が。次号も必見だ。

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ／24,800円)	9.8285
2	2	セガサターンキーボード(セガ／9,800円)	9.2272
3	3	リアルアーケードVF(ホリ／3,980円)	9.219
4	4	セガマルチコントローラー(セガ／3,800円)	9.1674
5	5	セガサターンフロッピーディスクドライブ(セガ／9,800円)	8.909
6	6	セガサターンコードレスパッド(セガ/4,800/2.900円)	8.8695
7	7	セガサターンツインスティック(セガ／5,800円)	8.8387
8	8	SBOMジョイカード(ハドソン／2.480円)	8.7608
9	10	ファイティングスティックSS(ホリ／5,980円)	8.7419
10	9	バーチャスティック(新型／セガ／5,800円)	8.7291
11	11	バーチャガン(セガ／2,900円)	8.6439
12	12	ファイティングコマンダーSS(ホリ／2,480円)	8.572
13	13	セガサターンモデムセット(セガ／14,800円)	8.4339
14	14	セガサターンワープロセット(セガ／29,800円)	8.4
15	15	セガサターンコントロールパッド(セガ／2,500円)	8.2229
16	16	ファイタースティックX(アスキー／3,580円)	8.0833
17	17	ファイタースティックX ZERO2(カプコン／3,900円)	7.8928
18	18	SSプロコマンダー(オプテック／3,680円)	7.875
19	19	アナログミッションスティック(セガ／7,800円)	7.7737
20	20	シャトルマウス(セガ／3,000円)	7.616
21	21	レーシングコントローラー(セガ／5,800円)	7.3783
22	24	スクリーンマウント・サイト(セガ／1,200円)	7.2857
23	22	SSジョイパッドDX(ビック東海／3,280円)	7.2631
24	23	アスキーパッドX(アスキー／2,580円)	7.2222
25	25	サンサターンパッド(サンソフト／3,480円)	6.984
26	26	バーチャスティック(セガ／4,800円)	6.4622
27	27	SGトルネードパッド(イマジニア／2,980円)	5.8225
28	28	SGトルネードスティック(イマジニア/4,980円)	5.5151

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、期待のSEGA AGES「ファンタジーゾーン」だ。往年のファン感涙のカラフルなシューティングの名作は、はたして何着で登場するか? 右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

「ファンタジーゾーン」は何着だ?

【隊長さんの予想】ワシはズバリ12着でキマリ。上に行くぞ。
【謎の予想屋の予想】オレはもうちょい上。7着でいくぜ。

2／28号 当選者 2/28号予想「「蒼穹紅蓮隊」(1回目)は、予想屋近似の初登場18着で決着。第1回応募者の正解者は全体の3.8695%に。当選者3名は埼玉県・原田泰之くん、鹿児島県・村井武くん、宮城県・大崎朋子さんだ。おめでとう。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本!)あげるぞ。今回は、硬派なロボットアクション「重装機兵レイノス2」の予想をしてもらおう。根強いファンも多いこの作品は、はたしてどうなるかな? 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「重装機兵レイノス2」は何点だ?

【隊長さんの予想】これはちょっと難しいの。8.2385な。
【謎の予想屋の予想】俺はなんとか上で8.3125……かな。

2／28号 当選者 2/28号予想「サクラ大戦 花組通信(第1回目)」は、今週はまだランクインしていないので、次号に発表を持ち越し。途中経過では、かなり高オッズになりそうとも……。詳細は次号の欄外を含めてやるから、待っててね。

セガサターン読者レース 参加者大募集中!

➔ハガキの書き方例

1 0 3
中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
『セガサターン読者レース』係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

《記入例》
★発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ!要注意!!
(セガサターンソフト:5本まで)
・サクラ大戦 (10点)
・電脳戦機バーチャロン(9点)
・ファイターズメガミックス(9点)
・エネミー・ゼロ(8点)
・学校の怪談(2点)
(周辺機器も募集中!)
(コメント)(ほしいソフト名)

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A:パワーメモリー&ジョイスティック、B:ワイヤレスコントローラー2個、C:ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ! なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は3月11日(消印有効)だ。

今号の特別プレゼント!

3つのコースから選択可能!

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットが選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

2／28号 当選者 2/28号応募者プレゼント(A、B、Cコース+お好みソフト)の当選者は岩手県・福田浩治くん、秋田県・加藤伸也くん、大阪府・田山義人くん、東京都・高橋加奈子さん、千葉県・蒲田尚人くんの5名だ。おめでとう。

【続々・帰ってくる、サタマガ編集部チェーック!】「たいちょう! たいちょー、たいちょー!!」「なんでいハチ!」「今週のサタマガ編集部チェーックのネタは?」「もーたいへん!! バイオ2の移植だけじゃなく、某社からは人気のアレが移植されるぞ!」「それじゃあいかわらずわかりませんよ、隊長」「バカたれ。わかったらマズいに決まっとろうが」「さらにアレの新作が近日発表!」「えええええっ! そりゃスゴイ!」「…………わかるのか?」「……全然」「……そうか。次号も待て待てぇ!」

機動戦艦ナデシコ
Martian Successor NADESICO

●セガ
●今春発売予定
●5,800円
●アドベンチャー
●全年齢推奨

～やっぱり最後は『愛が勝つ』？～

番組本編では絶対振り向いてもらえそうにないあの人も、みんなまとめて恋愛対象。胸に秘めたるせつない想いをゲームでかなえてみせましょう。じゃあ気になるあの娘と「いい関係」になるにはどうすればいいのかな？　そんな悩める君に贈る「艦内恋愛３つのポイント」総特集、きっとあなたの恋にお役立ち！

狙ったキャラをガッチリキャッチ！もう迷わない恋のHOW TO

短期集中 ナデシコ流恋愛講座！

生まれも職業もバラバラのクルー達がナデシコで出会い、火星を目指して宇宙に出るまではアニメと同じ。だけどそこから先は本編と微妙に異なるオリジナルストーリーとなるサターン版「ナデシコ」。そのサブタイトルが示すように、メインの恋愛面にはスタッフのなみなみならぬ情熱と、一種の野望とでもいうべき何かすら感じとれる。しかもヒロインにしたキャラクターによってエンディングまでもが違ってくるというのだから、期待するなというのが無理というもの。今から誰を狙うか迷うのもまた一興かと。

ゲームオリジナルのお話ということは、つまりアニメでのアキトの気持ちに縛られず、こちらはこちらで自由な展開が望めるということ。例えば「リョーコの気持ちに応えてやれる男らしいアキト」っていうのはどうだろう？

STEP 1 まずは「自分」という存在を彼女にアピールしましょ

お互いのことをよく知らなくちゃ、始まる恋も始まらない。まずは何度も会って親しくなろう。初めはよそよそしい態度かもしれないけど、積極的に話しかけて。「ただの知り合い」から抜け出す第１歩はあなたから踏み出そう。

当たり前のことだけど、初めはみんな初対面。会話を交わすうち、いつかは打ち解けて親しい仲にもなれるはず。普段の態度や表情にも変化が表れるぞ。

SYSTEM PICK UP!

「感情度」と「好意度」でわかる女の子の気持ち

これは自室で確認可能。感情度は表情、好意度は線の太さと色で表示され、ビジュアル的にもわかりやすい。まめにチェックして女性クルーの状態を把握しておこう。

女性クルーには、それぞれ現在の機嫌を表す「感情度」と、物語全体を通じたアキトへの想いを表す「好意度」がある。感情度はアキトと会うことで変化し、機嫌がよい状態が続くと、好意度もそれにつれて変化する。つまり、頻繁に会えば会うほど女性にとって「気になる人」となるわけ。

POINT
ささいな「感情」の揺れ動きがやがて「好き」へと変化する

STEP 2 お目当ての娘を狙うときには残りの時間にご用心

感情度や好意度の重要性はわかったけれど、それならお気に入りのキャラクターだけを相手にすればいいかというと、なかなかそうもいきません。他のクルーとのコミュニケーションを欠かせば展開にあれこれ不都合が出てきてしまうはず。恋に突っ走るのももちろんいいけれど、まずは本来の目的を見失わないように。行動できる時間も限られているしね。

多少のことには動じないハズの（最近は周りのクルーの影響で、そうでもないけど……）ルリが大変なことに。「バカばっか」も卒業か？

なんだかやけにしおらしいミナトさん。恋愛に対しても物怖じしなさそうな人だけに、ちょっと意外。ゴート氏との関係が気になるけど……ね。

注意 時には男性クルーとの会話も必要です

実は女性パイロット達のアキトに対する気持ち次第で、戦闘時の「やる気」も変化する。いつ、どこで誰と会うかがキーになりそうだ。

恋愛対象となる女性クルー以外にもナデシコにはいろいろな人々が勤務している。彼らの協力があれば木星トカゲとの戦いもグッと楽になるはずだ。例えば有益な情報を教えてくれたり、エステバリス乗りなら戦闘で援護してくれたり……。各自得意な分野でのサポートが期待できる。逆に機嫌を損ねれば、協力が得られないこともあるし、時には女性クルーをめぐるライバルとして対立することも。

居住区通路
ガイ
お前の操縦は見切ったぜ。
このガイ様の前にでることなど許されないからな！

ファンよ喜べ！　宇宙へ出ることなく散ったガイもオリジナルストーリーのSS版ナデシコではともに戦えるのだ！

整備班を率いるウリバタケ・セイヤ。その豊富な技術と知識は大いに頼りになるはず。

POINT 何ごともバランスが肝心

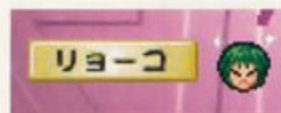
STEP 3 2人きりのバーチャルルームであの娘の気持ちを確かめて

好意度を上げて互いの仲を進展させれば、やがてデートができるようになる。デートは艦内のバーチャルルームで行われ、数多くのシチュエーションが用意されているのだ。

Date Scene

舞台設定は、本編にもあった「21世紀の高校」を始め、多岐にわたる。新たに描きおこされたグラフィックは相当な数にのぼる！

ここでのアキトはメグミの「同じ部の1コ上の先輩」という設定。役になりきってどうぞ。

SYSTEM PICK UP! 意中の相手を追いかけるだけじゃダメ

行動には責任がともなうもの。アキトに好意的な女の子も、自分をないがしろにして他の女性といちゃつけば怒りもします。

ルリ

一方、マメにみんなと話していれば、危機は事前に回避できるはず。ご機嫌ナナメの様子なら、コミュニケーションを取ろう。

ある特定の女の子とばかり親しくしていると、他の女性が嫉妬して、バーチャルルームに立てこもってしまうことがある。そうなるとその間、部屋自体が使用不可能となり、当然デートもできなくなる。そうならないように感情度を自室でこまめにチェックしよう。

POINT みんなの「気持ち」も考えて

なぜなにナデシコ講座 PART.3 バーチャルルームって？

宇宙空間における、クルーのストレスを緩和させる目的で設置された部屋。利用者の脳波をはじめとした各データを計測、バーチャル体験機によるその人に合った架空のドラマを展開することが可能。だが本来の目的通り使われることは極めてまれであり、しばしば乗組員同士のデートなど、怪しい使われ方をすることも少なくない。設定次第ではあらゆるニーズに対応し、その上「ちょっぴりアダルト仕様」なんて融通もきく素晴らしいマシーン。また、精神統一用の小部屋も用意されており、たまに煩悩を静めにくる者もいるため「瞑想ルーム」と呼ばれることもある。

本当は艦内での男女交際はご法度だけど、そこのところはどうなるんだろうネルガルさん。という疑問は置いといて、意外なキャラクターも狙えるのがサターン版「ナデシコ」のいいところ。でもさすがに「ホウメイガールズ」は無理な相談？　また、劇中劇として絶大な人気を誇る熱血アニメ「ゲキ・ガンガー3」のゲームでの扱いについてですが、開発チームの皆さん何か企んでいるところがあるみたいです。ご期待ください、とのこと。

2.17 バイオ ハザード 戦略発表会にて重大発表続出!

「バイオ ハザード 2」サターン
「バイオ ハザード」サターン画
そして……慶

写真左より株式会社カプコン
CS販売事業部東日本販売グループグループ長 柏崎 聡氏
取締役開発本部本部長 岡本 吉起氏
開発本部プロデューサー 三上 真司氏

サターン版バイオ ハザードの情報を心待ちにしている我々に、戦略発表会で朗報が告げられた。今回はこの発表会の報告をするぞ。

まず、柏崎氏よりPS版の「1」が女性層を大きく取り込みミリオンセラーとなり、現在も好調なセールスを続けていることが告げられた。

次に、岡本氏より「「2」以降も考えている」と、のっけから爆弾発言が飛び出した。そして話題は2に。「PS版、サターン版ともに冬頃に発売したい。サターン版は"開発に着手すること"が決定したと報告します」。サターン版の「1」に関しては、発売は夏、内容は「2」にスムーズにつながるように、シナリオを一部変更される。

プロデューサーの三上氏からは詳細報告。まず、「2」の発売延期について。「予定していた夏では、開発スタッフが納得いくものができない。ユーザーの期待に添うものを作るため延期を決定しました」。「2」の特徴としては、例えばシナリオが「1」では主人公を男女どちらにして

版開発着手決定！
面写真公開！
場版も決定！

もあまり大差なかったが、「2」ではかなり変わることになる。また、PS版の場合（サターン版は未定）メモリーカードを使用することで主人公を変えた2度目のプレイのシナリオに影響する。「これは"ザッピングシステム"と名付けました」このシステムにより、何回かのクリア後に全貌がわかるという奥の深い作りとなるわけである。

そして再び岡本氏より爆弾発言。それは"バイオ ハザードの劇場映画化"決定であった。

最後に質疑応答では「現在N64への移植は予定にないが、時流に合えば」「「2」は基本的にはPSもサターンも一緒だが、ハードの特性にあった変更点はあるかもしれない」などの解答があった。サターンにおけるバイオ ハザードもがぜん面白くなってきた。続報に注目だ。

ちなみにバイオ以外にも岡本氏からは興味のある発言が飛び出た。「ストⅢの家庭用移植は"個人的には"考えている」「生ダラのノリさんのキャラはあのままいきます」とのこと。

これがサターン版画面写真！

バイオ ハザード／●カプコン●夏発売予定●予価5,800円●サバイバルホラー

バイオ ハザード 2／●カプコン●発売日未定●価格未定●サバイバルホラー

 ※サターン版画面写真は開発中のものです。

現在、快調に制作が進んでいる「銀河お嬢様伝説ユナ3」。今回は最新情報として、愛くるしいチビキャラの動きと、「3」に登場するユナの仲間達を紹介していくぞ！

まずは「ユナ3」に登場するデフォルメユナの動きを公開。タクティカルアドベンチャーという新システムを採用した今回は、この2等身のユナ達が画面を動きまわることになる。細かな動きで各キャラの性格も表現可能だ。

クォータービュー用に描き起こされたデフォルメキャラ。今回は等身大ユナにかわり、コミカルな動きを見せる2等身ユナが大活躍!?

どうやら戦闘シーンでもチビキャラが使用されるようだ。青く光るパターンは、会心の一撃なのだろうか？

「ユナ3」登場キャラクターを大紹介するぞっ!!

徳大寺 舞
VOICE：原 亜弥

「ユナ1」に登場した「暗黒お嬢様13人衆」の1人。通称、六本木の舞。現在はユナの通う白丘台高校の教育実習生をしている。いつもユナと張り合っている。

香坂エリカ
VOICE：矢島晶子

「ユナ2」に登場。ユナがデビューするきっかけとなった「銀河お嬢様コンテスト」を棄権。そのためか、優勝したユナを恨んでいた。

白鳥美紀
VOICE：西村ちなみ

通称、銀幕のミキ。「ユナ2」で、エリカがユナに仕返しをするために結成した「エリカ7」のメンバー。当然、エリカを慕っている。

神宮寺詩織
VOICE：國府田マリ子

元「暗黒お嬢様13人衆」おっとりの詩織。ユナを凌ぐトロさを持つ。良くいえばマイペースなコ。戦闘中も性格は変わらないが、なぜか強い。

紅 麗美
VOICE：岩坪理江

「暗黒お嬢様」チャイナの麗美。中国拳法の使い手。「ユナ2」にも登場している。

ユーリィ・キューブ
VOICE：高橋美紀

「ユナ2」で月の遺跡から目覚め、その後ユナと行動をともにするようになる。大食漢の大ボケ娘。

リーアベルト・フォン・ノイエシュタイン
VOICE：冬馬由美

愛の戦士ポポリーナとしても登場。元「暗黒お嬢様」だが「2」以降、ユナの保護者役?となる。

「ユナ3」ディレクター小崎氏に聞いてみた!!

小崎 整氏
株式会社ハドソン
和 右陣 主任

「ユナ3」ディレクター。PC-FX版「ユナ」や「ボンバーマン5」などを開発。

INTERVIEW

編集部■現在の開発状況は？

小崎■イベントやミッションの内容がすべて決定しました。あとはスケジュールを詰めて、いよいよＣＧやムービーの制作に取りかかろうか、というところです。

編集部■新システム採用の「ユナ3」ですが、実際のプレイではどのように物語が進行するのですか？

小崎■基本的には、ユナと仲間達の会話をアニメーションなどで表現するアドベンチャー部分と、チビキャラを操作して敵と戦うシミュレーション部分が、交互に切り替わる形で進んでいきます。

編集部■シミュレーションとなると難易度が気になりますが……。

小崎■あまりに複雑なものは「ユナ」に似合いませんから、シンプルで遊びやすいものにするつもりです。といっても、単にマップ上の敵をすべて倒してクリア、というような単調なミッションの繰り返しにはなりません。パズル的なトラップが仕掛けられていたり、ピンチの時に仲間が援軍として加わったり、戦闘中にイベントが挿入されたりすることもあります。

編集部■当然、各キャラクターは成長していくわけですよね。

小崎■ええ。ここが「ユナ3」の特徴でもあるのですが、各キャラのパラメーターは戦闘の経験だけでなく、アドベンチャー部分で、誰とどのような会話をするか、などによっても変化してくるんです。

編集部■プレイヤーによって、いろんな可能性が生まれる、と。

小崎■そうです。今回、ユナは仲間を探しながら戦うことになりますが、目的地の選択によってパーティーのメンバーが違ってくるんですよ。1回のプレイでは登場キャラ全員を仲間にできないので、何度かプレイしてほしいですね。

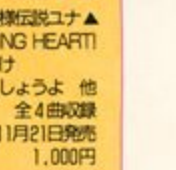
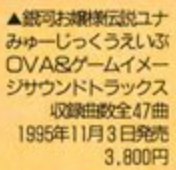
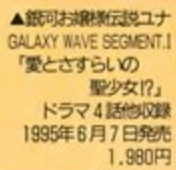
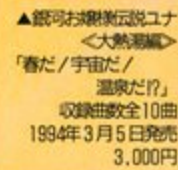
「3」の前にCDをおさらいするっ！

ビデオ「深闇のフェアリー」も好調なメディアミックス「ユナ」。ゲームやビデオだけでなく、音楽・ドラマＣＤもファンにとってはマストアイテムなのだ。「3」を遊ぶ前に、耳から「ユナ」を楽しんでみてはいかが？

▼銀河お嬢様伝説ユナ 永遠のプリンセス「ユナの一番長い日」収録曲数全12曲 1994年11月3日発売 3,000円

▼銀河お嬢様伝説ユナ GALAXY WAVE SEGMENT.Ⅱ「君は…芸人のように生きられるか!?」ドラマ4話他収録 1995年9月6日発売 1,980円

▼銀河お嬢様伝説ユナ GALAXY WAVE SEGMENT.Ⅲ「パラレル放浪!?ピーコンを探せ」ドラマ4話他収録 1996年1月6日発売 1,980円

▼銀河お嬢様伝説ユナ 1.Funny Funny Little Girl 2.月影におやすみ 他 全4曲収録 1995年8月4日発売 1,000円

▲銀河お嬢様伝説ユナ ＜大熱海編＞「春だ／宇宙だ／温泉だ!?」収録曲数全10曲 1994年3月5日発売 3,000円

▲銀河お嬢様伝説ユナ GALAXY WAVE SEGMENT.Ⅰ「愛とさすらいの聖少女!?」ドラマ4話他収録 1995年6月7日発売 1,980円

▲銀河お嬢様伝説ユナ みゅーじっくうえいぶ OVA&ゲームイメージサウンドトラックス 収録曲数全47曲 1995年11月3日発売 3,800円

▲銀河お嬢様伝説ユナ Galaxy Wave'96「秋だ／おイモだ／遠足だ／」ドラマ5話他収録 1996年10月2日発売 3,000円

銀河お嬢様伝説ユナ▲ 1.LIGHTING HEART! 2.おでかけしましょうよ 他 全4曲収録 1996年11月21日発売 1,000円

花組対戦コラムス サクラ大戦™

Sakura Wars

SPECIAL REPORT 特報!!

完成度

●セガ●3月28日発売
●5,800円●全年齢推奨
●ドラマチックパズル
●2人対戦プレイ可能

いよいよ公開！ 対戦における攻撃と防御

発売まであとひと月となった、「花組対戦コラムス」。ここへきて、ようやく攻撃や防御など対戦の大まかな流れと、ストーリーモードの仕組みが判明した。残るは「シンデレラモード」の中身だけだ。とりあえず今回は、判明している情報と画面写真から、開発者インタビューまでを一挙公開。システムをよ〜く理解したうえで、頭の中でシミュレーションし、イメージトレーニングを積んでおこう。不安な人は、紙に描いてみるのもいいかもネ。

煌めく光に夢乗せて
太正櫻に宝石(ジュエル)の嵐

勝負の行方を決める気合レベル

花コラでは、宝石を消すごとに「気合ポイント」が蓄積されていく。気合ポイントが一定値に達すると「気合レベル」がアップ。と同時にLIPSが表示され、そこから攻撃・防御・ためるのどれかを選択。ためるを選ぶと、より強力な攻撃・防御が可能となる。気合レベルは3段階までで、3回目のLIPSではためるかわりに魔宝石が使える。それぞれの効果は以下のとおり。

気合ポイントがたまると、おなじみのLIPSが出現する。制限時間以内に選択できないと、気合レベルが0に戻ってしまうぞ。

攻撃をしかける

相手のフィールドに時宝石（※後述）を送り込む「攻撃」。その時のレベルやキャラクターによって、時宝石の配置や、持続時間、量などが変わってくるので見極めが必要だ。

気合レベルが高いほど攻撃力は高くなる。さくらは多くの時宝石を送れる、紅蘭ならば目の数が大きい時宝石を送れるなど、キャラごとに特性がある。

防御に転ずる

自分のフィールドの宝石を数段分消してしまう「防御」。これも、レベルやキャラクターによって消せる量が変わる。攻撃・防御どちらを使うかの駆け引きがアツい。

時宝石を利用して連鎖を組み、窮地に陥っているとみせかけて、あえて攻撃を選ぶ、というのも駆け引きのうち。しかし、時には守りも必要だ。

魔宝石とその効果

気合レベルを3までためると、それ以上ためられないかわりに、「魔宝石」を使うことができる。魔宝石は、その真下にある色の石を、全て消し去ってくれる便利なアイテムだ。

使い方しだいでは、思った以上の大連鎖を誘発してくれる魔宝石。防御とどちらが効果的かを瞬時に見極められるようになれば、格段に強くなれるぞ。

時宝石のはたらき

「攻撃」によって送ったり送られたりする「時宝石」には、目が刻まれている。この目は、宝石を落とすか、時宝石に隣接して宝石を消すかの二通りの方法で減らすことができる。目が0になった時点で時の魔法は解け、普通の宝石として消せるようになる。もちろん、目が刻まれているあいだは、3つ並べても消すことはできない。一見やっかいな邪魔アイテムだが、利用の仕方によっては、時間差で自動的に発動する連鎖の起爆装置として使うことも可能なのだ。

紅蘭のフィールドにある、サイコロのような石が時宝石。今の目は5。あと5つ石を落とすか、隣接する場所で石を消すか……。

このように石を落とすと、次の瞬間石の目がひとつ少なくなる。右の写真を見てみよう。

時宝石は「攻撃」のほかに、同時消しや連鎖を使って単発的に送り込むことも可能だ。

ストーリーモードの概要がついに明らかに!!

花コラの最も気になる部分「アドベンチャーモード」の内容が、ようやく一部公開された。基本的にアドベンチャーモードは、サクラ大戦本編の戦闘シーンが、コラムスに置き換わったものと考えるとわかりやすい。自分が大神となり、パートナーとなるキャラを選択する。ストーリーはもちろんキャラクターごとに個別のものが用意されていて、ストーリーの進行に応じて対戦モード、あるいはパズルモードのコラムスが始まる。ストーリー中にはおなじみのLIPSが表示され、選択肢によって「信頼度」が変動する。この信頼度が高いほど、パートナーキャラの能力が上がり、コラムスでの難易度が下がってクリアが容易になる仕組みになっている。

おなじみ帝劇3人娘も登場。もちろんセリフたっぷりだ！

さくらの場合

蒸し暑い夏の夜、さくらに呼び止められる大神。隅田川の花火大会に２人きりで行かないかとの誘い。しかし、そんなところを花組隊員、特にアイリスやすみれに見つかったら……。２人はこっそり帝劇を脱出しようと試みるけれど、こんな時に限って次々とメンバーにはちあわせしてさあ大変／　急いで隅田川に向かわないと、花火が終わってしまう／　はたして、さくらと無事に花火を見ることができるのだろうか？

嬉しいさくらからの誘い。もちろん断るわけにはいかない。さて、どうやって帝劇から抜け出そうか……もちろん、難関はあの「コラムス」。

カンナの場合

いつもトレーニングで頭がいっぱいのカンナが、なぜか科学技術百科事典を探している。大神は隊長として、いや、男として？　帝劇中を右に左に、カンナの本探しを手伝うことになったのだけれど……どうして、百科事典なんだろう？　何かに必要なのだろうか？

科学といえば紅蘭。しかし、紅蘭にも心当たりはなさそう……。本探し、本当に長～い秋の一日になりそうな予感がする!?

花組対戦コラムス開発者 直撃インタビュー

「サクラ大戦」本編の開発にも参加していた伊藤氏。本編の持ち味を生かした作りを心掛けたとか

セガ　開発ディレクター
伊藤知行氏

本誌■「花コラ」のコンセプトからお聞きしたいなと思うんですけど。今回「コラムス」と「サクラ大戦」を融合させようと思った、そのいきさつからちょっとお話をしていただけますか。

伊藤■「サクラ大戦」のキャラクターに別の世界で活躍してもらいたい、と自分としては考えていたんです。さくらたちって、いわゆるアドベンチャーゲームの中だけのキャラクターじゃないと思うんですよ。１つのジャンルだけじゃなくて、もっと広い世界にはばたいていけるキャラクターであると思ったんです。で、この「サクラ」のキャラクターたちをもっと全面に押し出していきたいな、というところがありましてね。というわけで「コラムス」と融合させてみたらどうか？ってところから今回の「花コラ」が生まれたわけです。

本誌■実際、ちょっとゲームを見させていただいて、かなり大変だったろうなという感じがしますが？

伊藤■そうですね。一言でいっちゃうと、「コラムス」と「サクラ」が合体なんですけども、そういう単純に接着剤でくっつけた感じじゃなくて、もっと入り組んだところを練って制作しています。

本誌■LIPSも導入されていますしね。やっぱり「サクラ」っていうとこれは外せないシステムの１つですが、それが「コラムス」と融合されているっていうのが新鮮な驚きでした。

伊藤■そうですね。「コラムス」をずっと愛してくれたお客様は「サクラ」も一緒に遊んでいただいて、「サクラ」を遊んでいただいたお客様にも「コラムス」を遊んでいただく、というなものを出していきたいなと考えていましたから。

本誌■企画レベルの話になったんですけども、研究もかなりされたみたいですね。

伊藤■はい。「サクラ大戦」のLIPSや信頼度などは絶対外せないだろう、というのが最初からあったんで

すみれの場合

米田中将からの突然の呼び出しに、戸惑いながら支配人室へと向かった大神とすみれ。大事な団体客がくるので、花組代表として案内役を任されてほしいとのこと。話を聞いたすみれは鼻高々でみんなに自慢するが、そうなるとほかの隊員も黙っていない。真の代表を決めるため、あやめも巻き込んでの衣装くらべ大会、開始！

代表がどうこうよりも、大神と一緒にいたい！ という気持ちのほうが強いアイリス。大神の話も聞かず、もはや暴走寸前！

どうしてそうなるのやら、いつのまにか衣装くらべ大会になってしまって、大盛り上がりの花組の面々。さて、結果やいかに？

すよ。でも、ベースになるのは「コラムス」ですね。その「コラムス」自体もいろいろ工夫してあるんですよ。「スタックコラムス」とか「フラッシュコラムス」、メガドライブの「対決コラムス」など、いろいろ参考にさせていただきました。

本誌■新作グラフィックや新録の声とかも入れられてますよね。考え方としたら、もうはじめから新しく作るんだという考えだったのでしょうか？

伊藤■もちろん、絶対新しく作るんだという意気込みがありました。声も流用ではなく、本編とは違った素材を「サクラ」のファンの方に提供したいというという考えにたって録り直ししました。

本誌■どうでしょう、だんだんとできあがっていく本作品を見ていて。

伊藤■自分的には、良くできているんじゃないかと。まだ難易度は調整中なんですけどね。

本誌■これからゲームバランスも調整されていくと思いますけど、パズルゲームって結構やり込んでいる方と、逆に苦手な方がいると思います。「花コラ」はどちらの方向に合わせていくんですか？

伊藤■難易度のことですね。わりと「サクラ」を遊んでいただいた方に合わせた難易度にしていこうかなと思ってるんですよ。現段階では特にシンデレラモードなどは、「サクラ」ファンの期待に応えられる形にしなくてはいけないと思っています。

本誌■各キャラクターごとにそれぞれストーリーが違うんですけれども、なにか仕掛けはあるんですか。

伊藤■対戦する相手が話によって違うんですよ。

本誌■「サクラ大戦」では、キャラクターによって難易度のようなものがあったじゃないですか？ さくらとのハッピーエンドは楽とか、すみれだと難しいみたいな。「花コラ」ではどうです？

伊藤■信頼度との絡みではそういったものがあります。どのキャラがどうということは秘密です（笑）。

本誌■最後に一言お願いします。

伊藤■ストーリーモードは、新しいエピソードが入ってますので、全部クリアしていただきたいですね。シンデレラモードは、キャラクターによって配役が決まりますので楽しみにしていてください。あと、本編をプレイされた方は良いことあるかもしれないですね。ですから、発売までの今のうちに、もう一度「サクラ大戦」を遊び込んでいただければ、きっとなにか楽しいことがあるんじゃないかと思いますよ（笑）。

ストーリーモードの流れ

❶ パートナーを選択

花組6人の中から、お気に入りをチョイス。ちなみにこの画面は、2人対戦モードの時のキャラクター選択画面。

❷ ストーリーモードスタート

❸ LIPSで信頼度が変化

信頼度が高いと、キャラの能力がアップする。また、パズルモードでは制限時間が延びて、より易しくなる。しかし、攻撃力がアップするのか、気合ポイントがたまるスピードが早くなるのかは不明。

❹ LET'Sコラムス!!

対戦モード

迫りくる敵!?を倒して、パートナーとのハッピーエンディングを迎えなければ！ 対する隊員たちは、全員手強いので心してかかるべし。気合をためろ！

パズルモード

制限時間内に、与えられた課題をクリアしていくパズルモード。一筋縄ではいかない難問もあるので、なるべく信頼度をあげて、制限時間を稼ぐべし！

❺ コラムスを対戦することでストーリーが進展する

❻ ③～⑤のくりかえし

ときめきメモリアル対戦とっかえだま

ゲームセンターで人気の あの"とっかえだま"が ときめきバージョンで登場！

- ●コナミ
- ●対戦型パズルゲーム
- ●今夏発売予定
- ●価格未定
- ●完成度20%
- ●２人対戦プレイ可能
- ●全年齢推奨

"ときめきとっかえだま"はコンシューマ用オリジナル

前号を読まなかった人ならば、上の画面写真を見て「ぱずるだまの新バージョン？」と思ったかもしれない。改めて紹介するが、これは「とっかえだま」なのである。この「ときめきメモリアル対戦とっかえだま」は、昨年末にゲームセンターで発表された「対戦とっかえだま」のシステムをそのままに、キャラクターを「ときめきメモリアル」に刷新したもの。以前サターンに移植された「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」と異なり、こちらは最初からコンシューマ用に開発された作品なので、キャラクターのリアクションやゲームモードなどがまったく新たに作り起こされている。

ところで「ぱずるだま」と「とっかえだま」の違いだが、前者がいわゆる落ちものパズルゲームなのに対して、後者はカーソルを動かして任意にたまを入れ替えるパズルゲーム（落ちものではない）ということ。参考までに、たまの消えるルールはどちらも同じで〝縦、横、かぎ型に同色のおおだまを3つ以上並べる〟というもの。だが「ぱずるだま」は〝降ってくるたまの色の運〟という落ちもの特有の十字架を背負っていたが、「とっかえだま」は消したい色をどこからでも持ってこられる。つまりゲームの性質は全く違うのだ。いささか抽象的表現だが、対戦での粘り方は「ぱずるだま」が〝待ちの姿勢〟なのに対し、「とっかえだま」は〝攻めの姿勢〟に進化したと言える。

ゲームシステムは アーケード版 対戦とっかえだま と ほぼ同じ

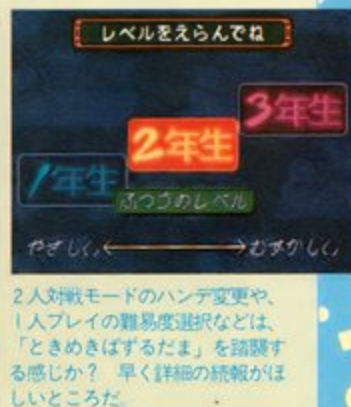
「ぱずるだま」しか知らない人のために、「対戦とっかえだま」についてアーケード版をもとに解説しよう。上でも触れたとおり、たまの消えるルールは〝斜め以外の形に3つ以上つなげる〟というもの。基本操作は4方向レバーでカーソルを動かし、とっかえボタンで好きな位置のたまを入れ替えるだけ。画面内に消せるたまがない場合は、せりあげボタンで下から新たに出現させることも可能だ。

アーケード版は7人のキャラクター、3つのレベルが選べる。今なお現役稼動中なので、未体験のならば、とりあえずお試しください。

メインとなるプレイモードは3種類

「ときめきとっかえだま」の、ゲーム中のモードは現段階では3つ予定されている。

まず、各キャラクターごとにオリジナルのストーリーが用意されている〝ときめきモード〟。アーケード版「対戦とっかえだま」をベースにした〝きらめきモード〟。そして、各ステージごとに与えられる条件を満たしてクリアしていく〝ひらめきモード〟。

アーケード版との差やオリジナルモードの特徴については、発売はかなり先なので詳細はまだわからないが、これだけでも内容が充実していることがわかる。これ以外にもサターン版はモードや内容が追加されるかもしれない。これについての情報はいずれ追って紹介していこう。

2人対戦モードのハンデ変更や、1人プレイの難易度選択などは、「ときめきぱずるだま」を踏襲する感じか？　早く詳細の続報がほしいところだ。

ときめきモード

きらめき高校の女生徒（プレイヤーキャラクターはやはり11人なのだろうか？）それぞれを主役にしたオリジナルのシナリオが楽しめるモード。「ときめきぱずるだま」での1人プレイは簡単なかけあいデモだったが、今回はグラフィックや台詞も凝った作りになりそう？　コンシューママシンならではの内容充実に期待だ。

今回はまだ画面が完成していないが、近いうちに紹介できるはず。

きらめきモード

アーケード版「対戦とっかえだま」をベースにしたモードとのことだが、それの移植ではなく、こちらも「ときめき」キャラタクター版。画面写真を見る限りでは、服装が夏を意識したものっぽい。もしかしたら、ときめきモードとは違うリアクショングラフィックが用意されているとか？　って、それは考えすぎか。

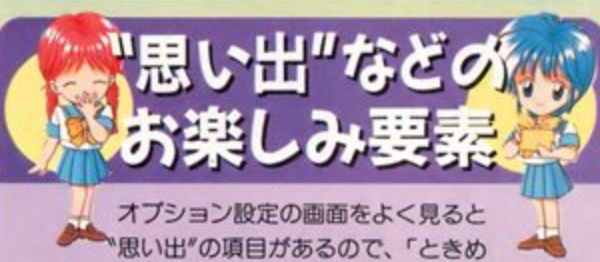
「ぱずるだま」ではコアラと羊だった中央のキャラが、それぞれのミニキャラに。

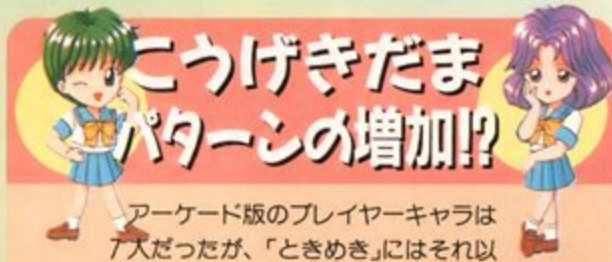
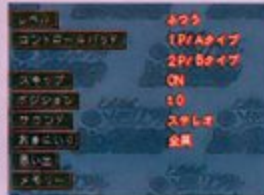
ひらめきモード

与えられた手数で各ステージの条件（3連鎖、同時に6個消す、全部消すなど）をクリアしていく。対戦とはひと味違った、文字どおり〝パズル〟を解いていくモード。他社のパズル作品を例にとると、「クレオパトラフォーチュン」のミステリーモードや、「テトリスプラス」のパズルモードのような位置づけだ。

難問に頭を悩ませるのもまた一興。地味なようで結構燃えてしまうのだ。

他にもおまけや追加要素がいろいろ入るかも!?

「ときめきぱずるだま」のコンシューマ版はメッセージをフル音声可したり、エンディングに新作グラフィックを追加したりと多彩な付加価値があったが、「ときめきとっかえだま」はいかに？　このあたりも含めてゲーム全体の仕様がまだ本決まりではないため、やはり詳細は未定とのことだが、本編とともにいろいろと練り込まれることに期待しよう（こうして開発者を巧みに追いつめるサタマガ）。

〝思い出〟などのお楽しみ要素

オプション設定の画面をよく見ると〝思い出〟の項目があるので、「ときめきぱずるだま」と同様、クリア後には何らかのおまけが用意されているとみて間違いないだろう。今回のおまけは何をテーマにするのかな？

こうげきだまパターンの増加!?

アーケード版のプレイヤーキャラは7人だったが、「ときめき」にはそれ以上のキャラがいるので、こうげきだまパターンも増えるはず。今回もモード別に違うパターンになるとか？　ロボ作モードみたいなのもありそう。

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝™

●SNK●4月25日発売予定●6,800円●RPG

人気格闘ゲーム、サムライスピリッツのRPG版である武士道烈伝。今回は魅力のひとつにも挙げられる、キャラクターごとに用意されたマルチシナリオの部分を、最新画面とともに紹介しよう。

主力コマンド「斬」について

以前紹介した戦闘時に使える8つのコマンドの中で、最も使用頻度が高いと思われる「斬」。いわゆる通常技で、特殊なコマンド入力や使用制限を受けず、手持ちの武器で攻撃するもの。RPGでは基本となるが、どういった流れで行われるものなのか見ていこう。

敵と遭遇すると攻撃態勢に入った者から攻め入る。「斬」の攻撃対象は主に敵１体だ。

気になるぞチェック！

気になるのは、キャラの顔と一緒に表示されているゲージ。実は顔の横から伸びているゲージがタイマーゲージで、いっぱいに溜まると攻撃の順番が回ってくるのだ。ちなみにその横が怒りゲージ。

もちろん敵も「斬」ってくる。さらに奥義までも使ってくるのだ。油断はできない。

美麗で和風なグラフィック！

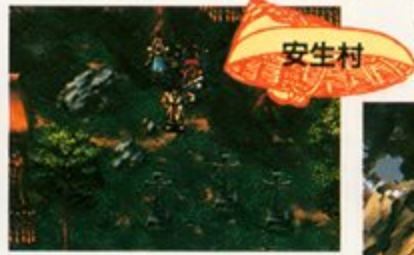
ゲームの性質上、フィールドや町並みは和風に仕上げられている。関所や城が存在するので、時代的にはかなり古い設定のようだ。その世界は細部に至るまで丁寧に描き込まれており物語を盛り上げる。

サムライ酒場
ここではともに旅をする同志を選ぶ。皆それぞれ目的を持つ。

江戸南町
お江戸のど真ん中にある町。風流を味わいながら旅ができる。

富士樹海
富士山へ向かうときに避けて通れない樹海。当然ここには敵も多く存在する。

東海MAP
箱根の関所を抜けたところ。フィールドMAPではダッシュすることも可能だ。

関所
邪天降臨之章で国内を移動する際のランドポイントとなる関所。手形が必要だ。

安生村
のどかに見える村だが、ここにも天草の魔の手が伸びている。その悩みとは？

富士山中
切り立った崖っぷちを進む。一行は敵の襲撃を受けつつも、その先の「ほこら」へ向かう。

あの主人公たちの「謎」が明かされる!! スタートイベントを紹介

武士道烈伝の最大の魅力となるシナリオ。「邪天降臨之章」では６人の主人公たちが目指す敵は同じものの、それぞれ個別のスタートイベントが用意されている。スタートイベントとは、平穏に暮らす（？）主人公たちが悪の存在を知り、それを打ち砕く旅に出発するきっかけとなる事件のこと。ある者はその偉大なる力への自己の腕試しであったり、またある者は行方不明になった身内を追うべく旅に出るといったぐあいに、このイベントを通じて世界的な破滅の渦へ飲み込まれていくのだ。

2人の関係

和狆の兄弟弟子である2人だが、対極の質を持ち、決して仲が良いとは言えなかった。ライバルとして絶妙なバランスが保たれていたが、天草の出現によって2人の仲は離別する。と、彼らのスタートイベントは共有されているが以後のドラマ展開は異なる。

覇王丸のスタートイベント

師匠である花楓院和狆のもと、飛騨・枯華院で幻十郎とともに修行に励む覇王丸。そこに突如として現れた天草時貞四郎に、挑むべき強さを感じる。「強ぇえヤツと闘いてぇだけなんだ」と、彼は天草を追って江戸を旅立つ。

実戦で人を斬ることが
強くなる一番の方法よ！

どちらが真に強いのか
はっきりさせてやる！

乾いた野心がむき出しになっている幻十郎のことを師・和狆は心配していた。そんなあるとき、ひとりで修行場にいた覇王丸の前に天草が現れる。こともあろうに彼は覇王丸を仲間に入れようとするが、不穏な空気を察して現れた幻十郎に邪魔され身を引く。しかし、幻十郎の怒りは爆発。かねてから憎んでいた覇王丸に決闘を挑む（ここで対決バトルムービーが入るぞ！）。その結果、倒れているのはなんと覇王丸だった!?

もうキサマに教わることは何もない

魔の影を追って単身江戸へ向かう！

弟子たちの対決に割ってはいる和狆に、幻十郎は過激な捨てゼリフを残して江戸へ旅立ってしまう。残された覇王丸は、魔の道へ誘う天草の存在を和狆に明かす。和狆は覇王丸に江戸の柳生十兵衛のもとへ向かうように言い渡すのであった。

橘右京のスタートイベント

では、うわさ通りこの世のどこかに
究極の花は存在するのですね？

哀しき旅の行方は!?

最愛の女性「小田桐 圭」のため「究極の花」を探し求める右京は、武蔵国にいる老学者に「その花は魔界の入口には存在する」と聞く。しかし、魔界とはどこにあるのか？　素朴な疑問に老学者は「江戸の十兵衛殿を訪ねよ」と教えてくれる。こうして右京の苦難の旅が始まるのだった。

ワレ「3D兵器データ集」ヲ入手ス!

太平洋の嵐2 疾風の艨艟

TAIHEIYOU NO ARASI 2 SIPPUU NO MOUDOU

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 100%

戦略シミュレーションファン待望の〝嵐〟最新作。
今号では、本編以外のお楽しみである、初回限定
プレミアムボックスの内容を徹底紹介するぞ!

●イマジニア●3月28日発売●6,800円(初回限定プレミアムボックス7,800円)
●シミュレーション●1人プレイのみ●全年齢推奨

じっくり腰をすえて楽しむ戦略級SLGの傑作

とかく砲弾の撃ち合い、爆弾の落とし合いに終始することが多い戦略シミュレーションの世界。しかし、実際の戦争はまさに両陣営の総力戦。兵士の食料にはじまり、兵器を作るための材料、そして、それを動かす燃料など、すさまじい破壊行為を維持し続けるための〝体力〟が最終的な勝敗を決めることになる。そうした戦争の断面をいかに再現するか、という視点で作られた「太平洋の嵐2」。プレイヤーは日本軍の指令官として、日米の国力バランスを考えながら作戦を指揮することになる。じっくり味わいたい作品だ。

目標は太平洋に散らばる敵出現根拠地。5カ所以上占領すると和平交渉を求められる。

日本軍を勝利へ導け!!

史実にもとづいたシナリオも「太平洋の嵐2」の特徴。歴史の可能性に挑戦せよ。

戦いの前に各兵器を生産する。兵器の材料となる鉱物資源などは「鉄鋼石→航空機」のように、ある程度の簡略化がはかられている。

シナリオも豊富

①グランドキャンペーン
②ボックスフォーメーション
③絶対国防圏
④帝都防空戦
⑤北方侵攻作戦
⑥成層圏1946
⑦帝都崩壊点
⑧コロネット作戦

パソコン版では別売りだったショートシナリオも用意され、手軽に仮想戦を楽しむことも可能。

陸、海、空の兵器は緻密なデータで構成されている。

初回限定にはこんな特典もアリ……

初代パソコン版「太平洋の嵐」の頃から、マニアックなファンの心をとらえてきた本作。初回限定版には、そんな〝嵐〟にふさわしいオマケが付いてくる。これで気分を盛り上げて、きたるべき戦いに備えてくれ。

復刻版 召集令状

これがいわゆる赤紙。こんな手紙が突然送られてきたら、たしかにコワイ……。

復刻版軍人手帳

旧日本軍の軍人が使用していたものを復刻。なかには「軍人の心得」などが書かれている。

仮想の歴史を楽しむ

日米兵器データ決戦！

戦闘シーンに100本以上の派手なCGムービーが使用される本編に加え、初回版には〝動く兵器図鑑〟とでも言えるようなデータ集が付属する。ポリゴンで甦った兵器達の競演が見ものだ。

日米合わせて40種類以上の兵器データを楽しむことができる。

戦艦大和

❸3Dムービー

❶テキスト資料

歴史に残る傑作兵器の誕生秘話や、実戦での活躍を文章で解説。

❷兵器拡大図&スペック

【基準排水量】 64,000t
【全長×最大幅】 263×38.9m
【最大速力】 27kt
【兵装】 46cm三連装砲3
15.5cm三連装砲2/12.7cm連装砲12/25mm三連装機銃29関単装26/13mm連装機銃2／連装25mm機銃多数
【乗員】 2,500

言わずと知れた帝国海軍の象徴。46cm 3連装砲をはじめ、重厚長大型兵器の頂点ともいえるそのスペックは想像を絶する。

潜水艦伊-19

【基準排水量】
2,198t(水上)
3,654t(水中)
【全長×最大幅】
108.7×9.3m
【最大速力】
23.6(水上)／8kt(水中)
【兵装】 14cm砲1
25mm連装機銃1
53cm魚雷発射管6(艦首)

巡潜甲型から指令部施設を取り除いた巡潜乙型の3番艦。帝国海軍で最も多くの同型艦(20隻)が建造されたことで知られる。

一式陸攻

【全長×全幅×全高】
19.97×24.88×4.9m
【自重／全備重量】
6,800／9,500kg
【エンジン】
三菱「火星」11型
【最高速】 444.5km/h
【武装】 7.7mm機銃4
20mm機銃1
魚雷1又は爆弾800kg

より長い航続距離を実現すべく、主翼そのものを燃料タンクとするインテグラルタンクを採用。しかし、そのタンクには防弾装備がなく、被弾時に火災が発生するという欠点があった。「ワンショットライター」いうニックネームはそこから生まれた。後期には、あの「桜花」搭載型も登場する。

九七式戦車

初実戦参加となったノモンハン事件では、最厚部25ミリという貧弱な装甲と、57ミリ短身砲というたよりない火力で、ソ連軍に打ちのめされた九七式。戦争後期になっても、日本陸軍の「戦車は歩兵の補助兵力」という思想は変わらず、47ミリ長身砲を搭載した九七式が、終戦まで戦い続けた。

【全長×全幅×全高】
5.5×2.3×2.3m
【重量】 14.5t
【エンジン】
空冷ディーゼル統制型
【武装】 主砲47mm
7.7mm機銃2
【乗員数】 4

戦艦サウスダコタ

【基準排水量】 38,000t
【全長×最大幅】
207.4×33m
【最大速力】 27kt
【兵装】
40.6cm三連装砲3
12.7cm連装高角砲8
40mm機銃四連装16
16.20mm単装機銃20
【乗員】 1,793

米艦船でもめずらしい対40cm砲弾の装甲防御が施されたネームシップ。船首には大和同様、バルバス・バウ(球状船首)を採用することで、最大速力27ノットを実現している。

空母ヨークタウン

【基準排水量】 19,800t
【全長×最大幅】
246.9×33.2m
【最大速力】 33kt
【兵装】
12.7cm単装高角砲8
【搭載機】 81～90
【乗員】 平時1,889
戦時2,919

レイモンド・スプルーアンス少将の旗艦としてミッドウェイに向かい、帝国海軍と死闘を演じた大型空母。「エンタープライズ」とともに日本の主力空母4隻を撃沈した。

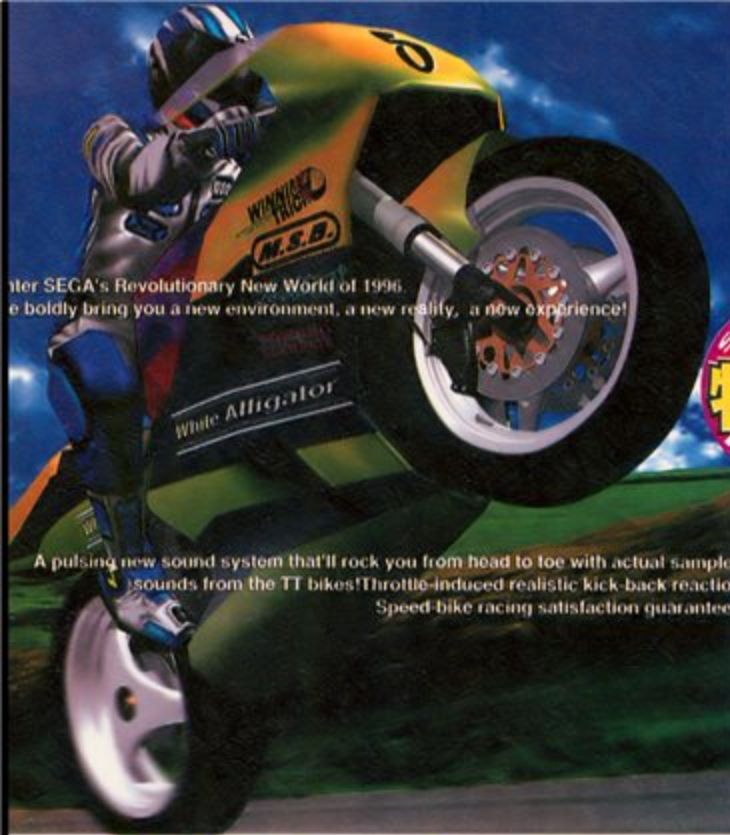
SBDドーントレス

【全長×全幅×全高】
10×12.7×3.9m
【自重／全備重量】
3,030／4,924kg
【エンジン】 R-1820-60
【最高速】 394km/h
【武装】 12.7mm機銃2
7.7mm連装機銃1／爆弾45kg2または454kg1
【乗員】 2

開戦当時すでに旧式化していたものの、その信頼性の高さから艦上偵察機などとしても使用された急降下爆撃機。3Dムービーではエアブレーキを全開にしたドーントレスが、帝国海軍艦船に爆撃をしかけるシーンを再現。そのギミックの美しさは兵器マニアを存分に酔わせてくれる。

戦車M4シャーマン

その基本コンセプトがいかに優れているかは、第3次中東戦争で105ミリ砲搭載型のシャーマンがイスラエル軍で活躍していたことでも明らか。ドイツ軍が誇る重戦車の圧倒的な火力にも、高性能な射撃官制システムで対抗。第2次世界大戦中に、実に5万台ものM4が生産された。

【全長×全幅×全高】
5.9×2.6×2.7m
【重量】 34t
【エンジン】
空冷星型ガソリン9気筒
【武装】 主砲75mm
12.7mm機銃1
7.7mm機銃2
【乗員数】 5

SPECIAL REPORT 特報!!

MANX TT SuperBike

マンクスTT SuperBike

いよいよSS版「マンクスTT」が完成間近！
今回はサターンだけのオリジナルモードを一気に公開する。さあ、発売までもうすぐだ！

●セガ●3月14日発売
●5,800円●レーシングゲーム
●レーシングコントローラー／マルチコントローラー対応

サターンモードのすべてを公開！

SS版マンクス完成間近！

メニュー画面。アーケードを選択するとアーケードモードになる。

新コースに新モードが追加！

アーケード版の完全移植は当然として、もう１つ気になる存在なのがこのサターンモード。何とアーケード版の２コースにミラー＋リバースをかけたものが２つ追加されて計４コースになったうえ、「プラクティス」と「チャレンジ」というモードが新設、さらにサターンモードでは８台のバイクからマシンを選択できるようになったぞ！

PRACTICE

いわゆる練習モードがコレ。周回数を３、５、７周と無制限のフリーランが選択でき、心ゆくまで走りの研究ができる。まずはこのモードでマシンに慣れよう。

CHALLENGE

４つのコースを転戦していくモード。ゲームシステムはアーケード版と変わらないが、途中でタイムオーバーになると次のコースへ進むことができなくなる。各コース上位で入賞すると…？

ネームエントリー画面もリニューアル。サターン版では実に細かいところまで家庭用ならではのアレンジが施されている。

CHECK 細かいレコード画面に注目！

「デイトナ」でもそうだったが、例によって今度の「マンクス」もレコード保存関係はかなり充実している。イカしたレイアウトで各モードのベストラップとトータルタイムは一目瞭然だが、残念ながらリプレイを楽しむことはできない。

このように事細かに状況別にタイム集計できる。ガンガン走り込め！

登場マシン、全８車種の特性を探る！

ではサターンモードで選択できる全８台のマシンの特性を見ていこう。キミにピッタリのマシンは見つかったかな？

NO.8 最も標準的なセッティングで、初心者向けのマシンだ。

NO.9 加速が良く、失速してもすばやく復帰できる。初心者向け。

NO.10 加速、最高速は良いがコーナリング性能に劣る。中級者向け。

NO.11 ハンドリングが良すぎるため、逆に腕が必要。上級者向き。

NO.12 最高速は若干劣るが、コントローラブルなマシン。中級者向き。

NO.13 最高速は高いが加速が悪いため失速が命取りに。上級者向け。

NO.14 加速力バツグンで全体のバランスも良い。中級者向きのマシン。

NO.15 最高速が若干高いがクセのないセッティングで初級者向き。

コースは全4コースに！それぞれの完成度は!?

LAXEY COAST

完成度的には決して悪くなく、ハードの違いからくるの画角やレゾリューションの違いを除けば、アーケード版と全く同じと言っていい。懸念されていたポリゴン欠けもほとんど気にならないレベルで、移植度は非常に高い。

どんなマシンでも6速全開でラップできる高速コース。気分イイぞ！

コース脇のオブジェクトや勾配、バンクなども実に忠実に再現されている。ポリゴンも多く、さすがに画面奥の描画はキツそうだが、走っていても全くと言っていいほど気にならないレベルだ。

TT COURSE

このコースもハードウェアからくる相違点を除けば、完璧に近いほど再現度は高く、生い茂るコース脇の木々やヨーロッパの田舎を思わせる街並み、青い空までアーケードまんま。相当ハイレベルな移植だ。

コーナーが連続する高難易度なコースだけに攻めがいはある。

ポリゴン欠けもほとんどなく、またスピード感もバツグンだ。

特に街並みの再現度は説明に値するデキ。美しいの一言だ。

LAXEY COAST REVERSE MIRRORED

ラクシーコーストをミラーモードにして、なおかつリバースモードにしたコースがコレ。「なんだそれだけか！」と思っているキミは甘い。確かに理屈は簡単だが、走ってみた感じは全く別のコースと言っても良く、攻略法も当然変わってくるから驚き。新コースの1つとして考えておいたほうがいいだろう。

本来は左の最終コーナーが1コーナーになってしまう。しかもミラーがかかっているため、右ではなく左コーナー。背景も変わっているため、本当に別モノのコースだ。

難易度的には大差ないが、こちらのほうが若干難しい印象を受けるかもしれない。

レイアウトは同じでも、ちょっとした心意気でここまで雰囲気が変わるのだ。

TT COURSE REVERSE MIRRORED

同じくTTコースにミラーとリバースをかけたコースなのだが、おそらくレイアウト的にも最も難しいコースと思われるのが本コースだ。なにせスタート直後、1コーナーが逆バージョンのシケイン、さらに市街地に逆から突っ込んでいくんだから難しい。ただでさえ普通の人は「覚えられない」と言ってしまうコースをリバースミラーで攻略するのだから当然と言えば当然か……。攻めがいは120%！

1コーナーがシケインに……。ここをうまくクリアすることが、まずこのコースでの課題になる。

ただでさえ高難易度のコースはやっぱり難しい。とはいえ、こちらのほうが順走よりもスリリングでエキサイティングだ。

コースを攻めるにはレイアウトを熟知している必要があるが、そこに到達するまでが大変！　頑張ろう。

タイムトライアルモードではゴーストが出現！

何と「デイトナ」に続いて「マンクス」でもタイムトライアルでゴーストが出現するぞ！　タイムを縮めるには己の分身、ゴーストの存在が不可欠だっただけにこれは嬉しい仕様。ゴースト相手に自分の走りをさらに磨け！

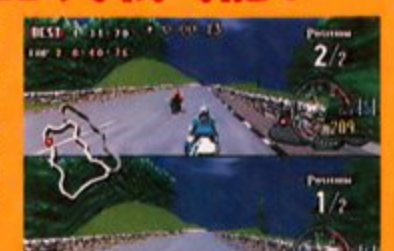
ゴーストの出現条件を設定できる。邪魔ならオフにすればいい。

何とタイムトライアルではスタートがローリングスタートに！

前方を走っている半透明のマシンがゴースト。アイツより速く走れば記録更新だぞ！

画面上下分割で2P対戦可能！

さらにサターン版ならではの嬉しい機能が、この2P対戦。画面の上下分割でそれぞれが好きなマシン、好きな視点で対戦を楽しむことができるぞ。ラップ数も3、5、7周に設定可能。自分の走りに合ったマシンを選んで友達と競走だ。また、画面分割もさほど見にくくなく熱いバトルを展開できるぞ!!

8台の中から好きなマシンをセレクト。もちろん同じマシンもOK。

画面分割により視界が若干狭くなるが、操作感には変化ナシ。このあたりは見事だ。

LOCK ON & FIRE

SKY TARGET

●セガ●春発売予定●価格未定
●シューティング●マルチコントローラー対応

期待の3Dシューティング「スカイターゲット」。今回は序盤ステージを紹介だ！

SELECT YOUR WING!

プレイヤーが選べる機体はこの4機種。武装はバルカンとミサイル。機体によって上下左右の移動スピードが異なる。

Mission Start! Destroy the Enemy!!

全12面におよぶ各ミッションは、空はもとより、ジャングルやビル街など様々。全速力で駆け抜けろ！

MISSION1 ← TARGET

戦いの幕開けとなるミッション1。ここでは海上から敵地へと侵攻していく。最初のステージということで、敵の攻撃は手ぬるい。パーフェクトを取ることもたやすいだろう。

海上では敵艦隊がお出迎え。ターゲットをロックオンし、ミサイルを叩き込め!!

おそらくは500メートルを超えるであろう超大型機。弱点は4つのエンジンだ！

ステージ中盤で飛来する、中ボスの大型爆撃機。なかなかの耐久力を持っている。

MISSION2 TARGET →

遥か高空を侵攻していく。白く煙る雲海では、敵戦闘機が続々と登場。激しいドッグファイトが展開される。早めに敵機を撃墜しないとミサイルの集中攻撃を食らうことに。

多数の砲塔を装備したブーメラン状の全翼機。翼面上の攻撃ポッドが開いた時にしかダメージを与えられない。

ステージ冒頭で突如頭上から現れる大型偵察機、ブラックバード。

Go To Next Stage

ミッション2終了後には侵攻ルートを選択することとなる。以後は次回紹介するので期待して待て！

最新の セガサターンタイトルを キャッチUP!

最新ホカホカのNEWタイトルをまとめて紹介! 本紙初登場タイトルも豊富に掲載。

COMING SOON SOFT

発売直前の セガサターンソフトを 大紹介!

今春発売予定のソフトに的をしぼって、作品の魅力をあますところなく大紹介!

NEW! 雀じゃん恋しましょ

完成度 20%

●ビスコ●今秋発売予定●価格未定●麻雀&花札●全年齢推奨

アーケードで人気の麻雀ゲームと、花札ゲームのカップリング。とってもお得なソフトなのだ。

アーケード2作品に新要素をプラス♥

昨年発売され、好評を得た美少女麻雀「雀々しましょ」と、脱衣花札として超ロングヒットとなっている「恋こいしましょ」の2作が1本になって発売される。移植に際し脱衣イベントは排除されたが、代わりに新たなイベントアニメが挿入される。さらに、フリー対戦モードも追加されているのだ。『恋こい〜』では勝負の結果によってエンディングが異なる、恋愛AVGの要素も盛り込まれる予定だ。

「恋こい〜」で対戦するのは4人の女子高生。もう1本の「雀々〜」には人気アイドルが登場。

雀々しましょ Remix

プレイヤーは、4人のアイドルユニット"ヴィス・キス"の復活を賭け、売れっ子となったアイドルたちと麻雀勝負する。コンサート成功の後に、全員で南の島に行く水着エンディングが追加された。

派手な演出のツミコミ技は7種類用意されている。勝負の合間にはミニゲームも楽しめるのだ。

ごほうびのアニメーションは、移植に際して修正&パワーアップされる予定だ。作画は2作品を手がけた、スタジオOXが今回も担当。

恋いこいしましょ Special

プレイヤーは、天竺高校の花札同好会の4人にデートを賭けた花札勝負を申し込む。勝つ度に新規に追加された、彼女達とのデートシーンが見られるぞ。イベント数も2回から3回にアップした。

花札は、タイトルが示すようにこいこいが楽しめる。花札教室もあるので初心者でもOKなのだ。

かわいいキャラクターのリアクションが見られるだけでなく、彼女たちとの駆け引きが楽しめるのが、こいこいゲームの特徴だ。

※画面はアーケード版のものです。

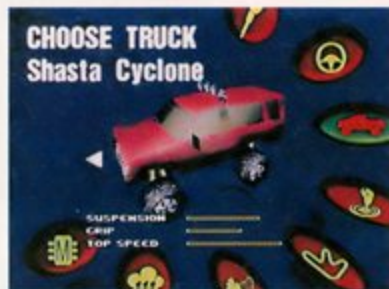
NEW! DEKA4駆 〜TOUGH THE TRUCK〜

完成度 80%

●ヒューマン●4月発売予定●5,800円●レース●全年齢推奨

悪路もなんのその。4WD車を駆り、道なき道を走破せよ。ライバル車との駆け引きが熱いぞ。

過激さがウリの4WDレースだ!

武骨な4WD車で、タフなダートコースを走破するレースゲームがお目見えする。選択できるマシンは6種類。スタート前に、コースや天候などを選択、ステアリングなどに簡単なセッティングを施し、レースに挑むのだ。自然の過酷さを感じさせる起伏の激しいコースは、オンロードレースとは一味違う緊張感が味わえるのだ。タイヤのグリップやサスの感覚も、オフロード4駆ならではの挙動をリアルに再現。ハデなクラッシュや、豪快なジャンプも魅力十分だ。

各種選択画面。コースは山岳の他にも、砂塵の舞う砂漠、慎重なステアさばきが要求される雪道など多種多彩。天候のセレクトも可能。

ゲームモードは、シングル、チャンピオンシップ、タイムアタックの3つ。夜間の雪道では、ルートを見失いやすいので注意が必要。

ハードなコースを走り抜け

ダンゴ状態でのミスは禁物。スタート直後にクラッシュすると、大きな遅れを取ることになるぞ。

目に見えるところだけがコースではない。ショートカットを発見し、ライバルを一気に出し抜く快感も味わえる。車酔いしそうな強烈なアップダウンがドライバーを直撃するぞ。

NEW! トップアングラーズ ~スーパーフィッシングビッグファイト2~

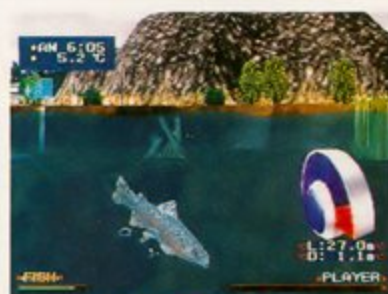
完成度 80%

湖や沼、川の魚なら全ておまかせ。細かい設定と多彩なモードが嬉しいポリゴン釣りゲーム。

●ナグザット●6月発売予定●5,800円●フィッシングシミュレーション●全年齢推奨

全フィールドがポリゴンで表現された、フィッシングシミュレーションが登場。プレイヤーはマップ上を移動して、好きな場所、好きな角度から釣り糸を垂らすことができる。ゲームは自由な釣りを満喫するフリーフィッシングモードと、へら鮒やフライ、渓流釣りなど4つの大会から選んで参加するグランプリモードが楽しめる。

フリーモードでは、魚種／仕掛けの他にも、釣り場／季節／時間など細かい設定が可能だ。またボートに乗ると魚群探知機が使えるなど、本格的な釣りが誰にでも楽しめる作りになっている。

インフォメーションモードは、釣り方や用語、ゲームに登場する魚を調べることができる。

魚がヒットしたぞ。魚の体力を減らしながら、たぐり寄せよう。糸を切られるな。

水面や岸に生い茂る木々も、美しく再現されている。ゆったりとした休日気分でプレイできそうだね。狙いを定めキャスティング。

さまざまなポイントと向きでアプローチできる！

釣り場はすべて3Dフィールドとして表現されている。そのため、プレイヤーはマップ上を移動し、ポイントを自由に決められる。ボートに乗れば湖の上も自由自在。キャストの方向も、任意に設定できるぞ。

ターゲットとなる魚も、ポリゴンでリアルに再現されている。アングルの変更も自由自在だ。

※画面は開発中のものです

マジカルドロップIII ~とれたて増刊号~

完成度 80%

人気パズルシリーズの第3弾は新キャラが大幅に増加。タロットカードの名前は全部覚えた？

●データイースト●5月発売予定●5,800円●パズル●全年齢推奨

かわいらしいキャラクターが大人気。おなじみのパズルゲームの第3弾が登場だ。「取って投げる」という動作を繰り返し、素早くドロップを消していくという単純なルールが好評。3では今までのシリーズやアーケード版を大幅にパワーアップし、連鎖による攻撃では、攻撃の配列や量もキャラごとに変化。出玉を故意に1段ずつ押し出しだしたり、スペシャル玉と同色のノーマル玉を同時に吸い込むことができるようになった。

「おはなしモード」も新キャラクターの登場でさらに楽しい内容になっているぞ。

新登場「すごろくモード」

サイコロを振って出た目の数だけ進み、ゴールを目指す「すごろくモード」。止まったマスごとにイベントが発生し、通常とは違うルールのマジドロで遊べるのだ。たとえば、ドロップを並べて消す量が変わったり、落ちてくるドロップを素早く消していくシューティングゲームのようなルールのものがあるぞ。

キャラクターは16人+α

登場キャラクターは大幅にアップ。さらにボスキャラの存在があるので、キャラ選択画面にいないキャラも使える？ドロップの種類も増えたぞ。

ドロップの種類も増えたぞ

写真は「しずく玉」を消した場合。他の玉と混ぜて消すと、色に関係ない氷玉や泡玉を全部消せる。他にも玉に表示された数以上の連鎖が起きると消える「連鎖玉」、隣接した玉が消えると氷の中の色のノーマル玉に変わる色氷玉がある。

NEW! かもめ大作戦〜女神たちのささやき〜

完成度 20%

●ビング●発売日未定●価格未定●シミュレーション●全年齢推奨

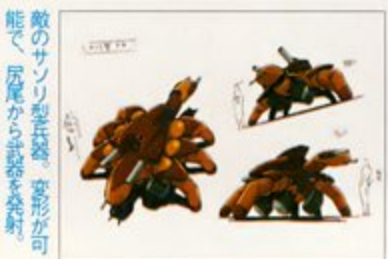
アニメーションをふんだんに取り入れた、サターンオリジナルのシミュレーションゲームだ。

近未来を舞台に、メカと美少女が大活躍！

21世紀、大爆発後の新東京湾に人工島「第24区」（通称かもめ島）が新設された。ここには、新警視庁アップルの特別養成機関である聖・白薔薇学園が設立され、美少女が犯罪組織に対抗すべくトレーニングしていた。本作は江波三姉妹らの活躍を描いた戦略シミュレーション。会話シーンの進め方で複数のエンディングが楽しめる。

聖・白薔薇学園の理事長にして新警視庁アップルの警視長の松崎真奈美。スーパーキャリアウーマンなのだ。

授業中のよそ見が見つかって、舌を出しているのは江波理菜。白薔薇学園の中等部に所属。

主人公たちが乗り込む兵器。メタルジャケットだ。

敵のサソリ型兵器。変形が可能で、尻尾から武器を発射。

大等部の図書館で本を取ろうとしているのは、江波里美。一見おとなしそうに見えるが実は活発な女性。事件後に組織された新警視庁の巡査でもある。制作スタッフや声優は豪華なものになる予定。

各話で主役となる三姉妹

聖・白薔薇学園に通う江波三姉妹は、全4話のうち前半の3話のストーリーでそれぞれ主役として登場。メカに乗り込んで謎の敵と戦うのだ。

1話　理菜　2話　美由紀　3話　里美

NEW! はるかぜ戦隊Vフォース

完成度 50%

●ビング●6月発売予定●5,800円●シミュレーション●全年齢推奨

OVA並みのボリュームのアニメーションが展開する、新感覚のSFシミュレーションゲーム。

イベント、戦闘すべてがアニメーションで展開されるビジュアル感覚満載の戦略シミュレーションが、サターンに移植される。

ストーリーは宇宙の侵略者バスクキール帝国の太陽系侵攻を阻止するために、金星人の末裔である、4人の美少女たちが立ち向かっていくというもの。クォータービューで展開する戦闘シーンは、全15ステージ。いわゆるミッションクリアタイプのタクティカル戦闘だ。しかし、ストーリー性が重視されているので、プレイヤー機の他にも、特定のユニットが破壊された場合でもゲームオーバーになる。対地、対空、対艦の武器を駆使した、本格的な戦闘が楽しめるぞ。60分にも及ぶイベントアニメーションは、まさにOVA感覚なのだ。

戦闘シーンの合間にも、ウィンドゥ表示によるキャラによる会話や、イベントムービーが展開する。右は、奈月のライバル織田雪菜（声：矢島晶子）。

地球を守る女のコ達

葵三姉妹の長女・葵華月（声：天野由梨）。冷静沈着な部隊のリーダー的存在。

同じく三姉妹の次女・美月（声：今井由香）。行動的で、思ったことが口に出る性格。

三姉妹の末っ娘・奈月。本作のヒロイン的な存在（声：白鳥由里）。

移動範囲や武器を考えて戦略的にプレイしよう。メインキャラは経験がたまるとレベルアップ。

クォータービュー方式の本格シミュレーション

各ユニットの攻撃及び防御シーンは、アニメーションで展開する。武器によって異なったアニメが見られるぞ。攻撃が成功すると経験値が手に入る。

NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編

●ソネット・コンピュータエンタテイメント● 3月14日発売●2,980円●マルチメディア●ムービーカード対応●全年齢推奨

完成度 100%

「ナイトゥルース」出演声優が多数登場。ラジオドラマの舞台裏が楽しめるメイキングソフト。

ラジオドラマ収録風景&声優さんの楽しいメッセージ集

これまでシリーズ2作品が発売されているアドベンチャー「ナイトゥルース」が、声優氷上恭子のラジオ番組の中でドラマ化された。その制作現場を収録したソフトがこのラジオドラマ編だ。ムービーカード対応なので、これを使えばより美しい映像が楽しめる。ゲーム第3弾の予告も入っているぞ。

普段はなかなか見ることのできないラジオ番組の収録風景。スタジオの雰囲気が、手にとるように伝わってくる。

アットホームな雰囲気で、笑顔がこぼれる番組の打ち合わせ風景。氷上さんの素顔に迫ることができる!?

ラジオドラマに出演したすべての声優さんのコメントを見ることができる。Rボタンを押すと早送り機能が使えるのだ。

★氷上恭子のエルステーション

宮条麗美香を演じる、氷上恭子がパーソナリティーをつとめるラジオ番組「エルステーション」。その収録風景や、人気コーナーが紹介されている。十六夜槙哉役の上田祐司もゲスト出演しているぞ。

番組内のコーナー解説も細微。ゲストも登場。

★ナイトゥルース第3話予告

ナイトゥルース第3弾の予告編を見ることができるモードだ。その姫川藍役のかないみかのナレーションで、ストーリーを紹介してくれる。次はどんな事件が待ち受けているのだろうか。

最新作では、かないみか演じる姫川藍がストーリーのキーパーソンになる?

CRITICOM™(ザ・クリティカルコンバット)

●ビック東海● 2月28日発売●5,800円●対戦格闘●全年齢推奨

完成度 100%

聖なる石を求めて、Hyperia星に集結した戦士達。長く続く戦乱に終止符を打てるか!?

サイボーグやクリーチャーが繰り広げる近未来SFアクション

さまざまな種族が入り乱れるHyperia星。そこでは各種族を代表する勇者や権力を望む戦士達が、大きな力の源である聖なる石を求め、日々戦いを繰り返している。プレイヤーキャラとなるのはその各種族の勇者や戦士達。人間からサイボーグまでバラエティに富んだ8体のキャラで、3Dバトルを展開するのだ。

8体の勇者、戦士から自キャラが選べる。

勝ち進むとキャラがレベルアップ!

このゲームにはキャラの「成長」の概念がある。トーナメントモードを勝ち進むことで、自キャラがレベルアップ。新たな必殺技を修得できるだけでなく、キャラの姿も変化していくのだ。すべてのキャラに勝ち抜くと、自分よりレベルの高い同キャラが登場。これを倒せば晴れてレベルアップ完了となる。

トーナメントモードを勝ち進み、レベルを上げていこう。

レベルが上がると性能はもちろん、見た目も大きく変わってくる。レベル3ともなると元の面影は……。

ボタンひとつでカンタンコンビネーション

このゲームではLボタンかRボタンと、方向キーの組み合わせで簡単にチェーンコンボと呼ばれる連続技が出せる。また、L、Rボタンは必殺技や、投げ技、起き上がりの攻防にも重要な役割を持っている。

相手のスキを突いて、大技を叩き込んでやろう。

実戦パチンコ必勝法 TWIN

完成度 100%

●サミー工業● 3月28日●5,800円●パチンコ●全年齢推奨

実際のCRパチンコ機をサターン上でシミュレート。釘の角度、大当たり確率も思いのままだ！

お金を気にせず思いきりCR機をプレイできる

サミー工業が送る、実戦必勝法シリーズの第13弾がこのTWINだ。実際にホールで人気稼働中のCRパチンコ機を3次元に表現、プレイ感覚も実機を忠実に再現している。家庭用シミュレーターならではの細かい設定変更も可能で、いろいろな角度からパチンコ台を研究できるのだ。これを実戦に生かそう。

メニュー画面では、さまざまなデータを見ることができるのだ。

リーチアクションを見ることも可能。ガオガオキッズのスーパーリーチだ。

実戦シミュレーションモードでは、店舗設定ができる。

完全攻略モード

このゲームに入っているCRくだもの畑と、CRガオガオキッズの2機種をさまざまな設定でプレイすることができるモード。ゲーム中にスタートを押すと、大当たり確率や釘の開閉、出玉グラフなどの設定ができるのだ。また、各種リーチアクションだけを見るモードも用意され、普段あまり見かけないリーチなどを確実に見ることができる。

パチンコ台の各重要部分の釘を自分で自由に調整可能だ。調整は5段階に分かれている。

実戦シミュレートモード

プレイヤーが通う店舗の設定を行い、日常のパチンコを実践的にシミュレートできるモードがこれだ。1年間を通してパチンコ店に通い、その間の収支をカウントしていく。1年間のトータル収支金額に応じて何種類かのエンディングが用意されているぞ。

通う店は3種類設定できる。台選びも重要な要素だ。

モンスタースライダー

完成度 100%

●ダットジャパン● 3月28日発売●5,800円●パズル●全年齢推奨

右に左に傾くフィールドで、思わぬ連鎖が大爆発！　その名もスライドアクションパズルだ！

神様にもらったホーリークロスで吸血鬼をやっつけろ！

姉をドラキュラにさらわれたニーナは、単身敵地に乗り込み戦うのだ！

天井から降ってくるブロックを3つそろえて消していく落ちものパズルゲーム。しかしこのゲーム、ちょっと変わった特徴を持っているのだ。床が斜めになっており、ブロックが滑り落ちるのだ。傾きを任意に変えることで連鎖のコントロールできるのだ。

ガイコツブロック

いわゆるおじゃまブロック。隣接してブロックを消せば一緒に消えていく。

スペシャルブロック

このブロックは通常ブロックと一緒に消すと必殺技をだすことができる。

ボーナスブロック

このブロックを消すと、画面内にある同じ色のブロックが全て消えるのだ。

右に左に滑って連鎖！

ブロックは床に置かれた段階でも固定されるわけではない。L、Rボタンで床の傾きを逆にすれば、右に左に滑り落ちるのだ。しかしこれを利用して連鎖を組むことが可能。あまり難しく考えず片側に2個づつブロックを固めてタイミングよく傾きを変えよう。

オープニング画面でニーナが説明しているとおり、LRボタンで傾きを変えればいろいろな連鎖を組める。ときには意外な所で連鎖が起きることも。

まずは2個づつブロックを固めて置いていき連鎖開始！

連鎖している最中も床の傾きを変えることができるぞ。

うまく傾きをコントロールすれば、もっと大きな連鎖が組めるぞ。

特集 3月15日・劇場版公開迫る！　その世界を200%体験するために

「新世紀エヴァンゲリオン」を語れ！

EVANGELION PART 1

旧約聖書などをモチーフにした奥深いストーリー。斬新な演出、画面構成。哲学的なセリフ。アニメマニアを掴むための3種の神器、SF、美少女、ロボットといった要素を取り入れながらも、それに頼ることなく、独特の世界観を確立させた「新世紀エヴァンゲリオン」。多くの熱狂的なファンを生んだこのアニメーションの劇場版がいよいよ公開される！

物語概略&エヴァ現象とは何か

西暦2015年。「セカンドインパクト」と呼ばれる世界的規模の大事変が起き、人類は約半数の同胞を失う。さらなる脅威が人類を襲う。その名は「使徒」。正体、目的、行動原理が一切不明の謎の存在だ。天文学的費用を投じて人類が建造した汎用人型決戦兵器が「エヴァンゲリオン」。主人公の碇シンジら少年少女がこの「エヴァンゲリオン」を操り「使徒」と戦う。これが物語の縦軸。そこにキリスト教や精神分析学などの要素が取り入れられ、登場人物たちの家族関係、対人関係、自己同一性などの問題が描かれていく。

放送期間は平成7年10月〜平成8年3月。関連商品は現在までに、主題歌のシングルCD計80万枚、サントラ盤各タイトル約30万枚、ビデオ、LDは1タイトル平均22万本、合計すると200万本を突破するという、驚異的な売り上げを記録している。三鷹市水道局は登場人物である綾波レイとアスカをモデルにしたポスターを作成したが、すぐにファンの盗難に会い、そのポスターは現在、1万5千円〜2万円で売買されているらしい。アニメ専門店のエヴァンゲリオン・グッズのコーナーではTシャツ、下敷き、タペストリーなどが販売されていて、土、日は超満員状態だ。昨年11月に発売された限定テレホン・カード付きの映画前売り券の発売日には、各地で長蛇の列ができ、その様子はテレビニュースで放映された。

見た! ハマった! 語った!

ゲーム業界人から精神科医まで
人々は「エヴァ」をどう捉えたのか?

私のエヴァンゲリオン体験

庵野秀明は飯野賢治である

遠藤 雅伸
(ゲームデザイナー)

富野由悠季さん(「機動戦士ガンダム」などの監督)とお酒を飲む機会があって、僕は富野作品にずっと傾倒してきたんですが、で、その時にエヴァンゲリオンのことを「あれはあれでいいんじゃない。でも俺はやらないよ」って言っていたのを聞いて、「ああ、やっぱりそうなんだな」って思いました。

それは、ゲーム業界に例えると、飯野賢治が宮本茂や堀井雄二と同じ土俵で仕事をしていないっていうのと、同じことだと思うんです。既存の権威に対抗するようなものが現れる必要性は常にある。ただ、それは僕らのやることじゃない。これから出てくる人がやることなんです。僕としてはやっぱり第三者的な立場で、そういうのを楽しみたいわけなんです。現段階でゲーム業界で一番それをやっているのは、やっぱり飯野賢治でしょ。ミサトと加持のラブシーンを声だけで演出している場面があって、「あっ、これはリアルサウンドだ。やっぱり飯野君だ」ってね。

メカ的なものに関するならば,これはもう正面切って面白いって言える。第一話を見たときに「ああ、使徒ってこんなやつなんだ」ってタカをくくった部分もあったんですが、次に違うタイプが出てきた時のインパクトっていうのは、ものすごく気持ちがよかったです。(談)

(エンドウ・マサノブ　ナムコにて「ゼビウス」を手がける。その後、独立、ゲームスタジオを設立する。最新セガサターン・タイトルは「エアーズアドベンチャー」)

劇場版でも謎は謎のままであってほしい

雨宮 慶太
(イラストレーター・映画監督)

実はまだ見ていない。あの物議を醸した最終回だ。オンエア中は2、3回くらいしかエヴァを見ておらず、その時は、アーなんか変なアニメだなぐらいの印象で、ルーティーンワークで作られている他のアニメ番組と違った、何か作家の匂いというか、自主制作の作品に漂うムードが、ぷんぷんしていたのだ。で、ひっかかりを残したままオンエアを見る機会を逃し、気がつくとエヴァは終わっていた。そんなある日、ある企画の打ち合わせでプロデューサーの事務所にいったら、エヴァのLDがどーん! と置いてあったのだ。そのプロデューサーはどちらかというと、僕と同じでアニメはどうも…という人なのだが、「雨宮さんこれ見た方がいいでっせ。」と薦めるので、じゃあ年末に全部見るべえと思いさっそく20話までのLDを買った。その企画がお金を死ぬほどかけてTVで巨大ロボット特撮物を作ろうという企画だったので、何かの参考になればなあ…と軽い気持ちで第1話をセットしたのが、夜の七時…。で、気がつくと、全部見ていたのだった。その後、この続きを買ってこい! と言っても、まだ出ていない。との事。仕方がないので、人づてに細かに最終話の話を聞いたり、本を読んだりしたが、周りの人間が、結局何も解明されないと怒るのを聞いて、実はホッとしている。使徒が何なのか?セカンドインパクトとは?とかは解明されない方が面白いに決まっているのだ。いや、解明されなかったからこそ(人物の成長の落ち着く場所も含めて)みんなハマったのだろうと思う。だから、願わくば、劇場版でも、全部解明されずに、謎は謎のままであってほしい。そんな大それた作りはエヴァならば許されるのだ。庵野監督が、どっぷりとこの作品につかって終わる時に終わればいいと思う。少なくとも雨宮個人は、来月公開の劇場版と、その後作られる新作も、まだ終わってほしくない。過程であってほしいと節に願うのだ。"仕事"という物を拳でたたいて、たたいて、ヒラヒラになったそれを私生活というものにスキがないくらいにまとっている人はとてもエラくて、八話の弐号機と同じくらいカッコイイのだ。庵野さん、今度シンちゃん(樋口真嗣)と一緒にビールでも飲みましょう!劇場は並んで見ます!

(アメミヤ・ケイタ　TVキャラクターデザインに「仮面ライダーBLACK-RX」映画監督作品に「ゼイラム」「ゼイラム2」「人造人間ハカイダー」など)

まだずっとシンジ君やってなさい

広井 王子
(レッドカンパニー)

僕が「エヴァ」に興味を持った理由は、1つは監督の意志で撮られてるってところだろうね。思うに演出家とか監督っていう力が働いて作られているっていう、そういう意味では非常に映画に近い。

参ったのは包帯のキャラクター出された時。病的だもんね。そういうのってアニメーションは避けるんですよ。それをわざわざ入れてくる。でも不快なものを入れるっていいうのは、逆の入り方で快感なんだよね。「残酷な天使のテーゼ」という歌も、実はあれはイコール人間のことを言ったんじゃないかと思っているんです。生きるってことは残酷なんだと知ることが実は大事なんじゃないのっていう……。生き物を殺さないと生きていけないんだよ俺達っていうふうにね。

だからTVのラストも、少年が成長するっていうのは、その残酷さの中に身を置いてみて、それがいやでいやでしょうがなくて、大人を非難することを正義だと思い込んでいた。その自分が実は残酷なことをずっとやり続けてる。それじゃなきゃ生きてけなかったんだろうって言うところに持ち込んで、そこに気がついたシンジ君、気がつけばオーライだよって。で、拍手されるっていう。あれに不快だなと思ったり、なんだよこれって言った子供達は、まだずっとシンジ君やってなさいっていうふうに僕はとりました。(談)

(ヒロイ・オウジ　レッドカンパニー社長。「サクラ大戦」総合プロデューサー。小説の執筆やDJなどもこなす)

エヴァンゲリオンは、「子供が世界を救う」ことを教えてくれる

布施 英利
(学者・作家)

「新世紀エヴァンゲリオン」は、なぜ面白いか。それは「正しい」ことを描いているからだ。ここには人間の本質が正しく描かれている。

エヴァンゲリオンに「搭乗」するのは、14歳の少年や、女の子だ。そんな子供が、人類を救うという、大きな仕事をさせられる。なぜ彼らがこんな大役をまかされるのか、それは彼らにそれだけの能力があるからだ。

ぼくたちの現実の社会は、大人こそ能力があって、子供は未完成のできそこないに過ぎない、という仕組みで出来ている。でも本当にそうなのだろうか、と思う。たとえばぼくは現在36歳だが、この社会でもっとも重要な道具であるコンピュータについて分からないことがあったとき、年上の先輩に質問したりしない。答えなど得られないからだ。年下の20代の若者に聞いた方がいい。つまり若いほど優れている。

生物学に「ネオテニー」という仮説がある。人間は、サルの子供だという説だ。人間の大人は、その顔つきや体つきがサルの子供に似ている。サルの子供は成長して「サル」になるが、それが成長しないのが「人間」だ、というのだ。進化ということで言えば、人間の方がサルより進んでいる。つまりこの理論でいくと、

「子供」こそ最も進化した生物だ、ということになる。

エヴァンゲリオンを操縦するのは、14歳の少年だが、彼らこそ、本当に優れているのかもしれない、と思ったりする。

もしかしたら、このアニメは「生物の進化」をもっとも正しくとらえている。その「正しさ」が、ぼくたちを無意識のうちに感動に誘う。

「それ」がわかっているのは、このアニメを支持しているたくさんの子供と、一握りの大人だけだ。ぼくは残念ながら大人だが、このアニメを支持する「一握り」の方でありたい。

(フセ・ヒデト　本誌連載「ゲームとアートの微妙な関係」でお馴染み。今回は、ぶっ通しの「エヴァ」体験)

この作品はちょっとヤバイよ

金子　一馬
(アトラス悪魔絵師)

久しぶりに次が気になって、つい観ちゃう、そんなアニメでしたね、エヴァは。何しろ物語に必要であろう基本的な設定が、すべて後回しなんだもの、シナリオのうまさなんですかね、すっかり乗せられたってカンジです。でね、思ってことなんだけど、この作品はちょっとヤバイんだよ。ナゼかってゆーと、高水準のアニメで、観ていてとってもハマるんだけど、「自分について考える」といった文学的なフレーバーがMIXされてるでしょ。この作品について、いーとか、悪いとか語っちゃうと、その人の"エゴ"が見えてきちゃうんだよね。だからオモシロイと思っても、イヤダと思っても、それは胸の内に秘めておいたほうがいい。だってハズカシイでしょ、自分がどーゆー人かわかっちゃったら。

まあ、とは言ったもののやはり劇場版は気になるワケで、いわゆるナゾと呼ばれてる部分も自分なりにの勝手な解釈で設定を構築してますからね。想像しているとおりだったら残念なところもあるんだけど、違っていてもツマラナイし、んーフクザツ。考えてみると、こーゆーのは"2001年　宇宙の旅"以来だなぁ。たしか続編の"2010年"はガチガチの内容だったけど……。(談)

(カネコ・カズマ　「真・女神転生」のモンスターデザインを手がける。そのセンスは誰もが認めるところ)

裏切られ方が気持ちよかった

安野　モヨコ
(漫画家)

マンガやアニメでここまで、父親とか母親との関係について描き込んでいたものって私は知らなかったんですよ。まず、そのあたりが凄いなって感じました。無理矢理戦わされるという主人公のシンジの設定を見たときに、ああこれは「ガンダム」だなって思いました。で、シンジが成長していく姿が描かれるんだろうなと。でも、そういう一筋縄の展開ではなくて、そのあたりの裏切られ方が気持ちよかったですね。それと色使い。エヴァンゲリオンの紫だとか緑がナイキのスニカーみたいでカッコいい。

私はデビューが少女漫画で「LOVE&おしゃれ」基本っていう世界を描いているんですが、昔はアニメがとても好きだったんです。いつかはSF的な作品を描きたいって、「エヴァンゲリオン」を見て強く思うようになりました。(談)

(アンノ・モヨコ　『フィールヤング』に「ハッピー・マニア」、『キューティ』に「ジュリー・イン・ザ・メリーゴーランド」を連載中)

「アニメに頼るな。自分で考えろ」の結末に潜在的アニメファンの意識が呼び覚まされる

松江　朋子
(バンダイ ホビー事業部)

アニメにハマるなんて想像もしなかった。

今はもちろん十代の時でさえも、主人公ほどの繊細さはなかったけれど、自分の存在価値、大人に対する反発といったものに苦悩する主人公に、自分をシンクロさせていたのかもしれない。

多くの謎が散りばめられていたところも毎週見ていた理由だと思う。自分の知識の狭さに劣等感を覚えてしまうほど盛り込まれた心理学・宗教・映画の要素。結末を知ってから見直すと、見逃していた登場人物の表情があったりする。

庵野監督は濃いアニメファンを救ってあげない「アニメに頼るな。自分で考えろ」といったやり方で終わらせてしまったが、逆に潜在的アニメファンを発掘してしまったようだ。

(バンダイのプラモデルも空前の人気を集めている)

現場の人間が血のにじむ思いをして1話づつ作っているのが、フィルムにしみ出ている

明貴　美加
(レッドカンパニー)

もともとガイナックスさんの作品というのは、美術設定や細部のディティールに関してまで、が非常にこだわって描かれているんで、同じ絵を描いているという部分で憧れていると言うところもあります。

週ベースの単位であれだけのフィルムを作り出すはかなり大変なんです。流れ作業的に作ったら「エヴァ」みたいな作品って作れないから、現場の人間が血のにじむ思いをして1話ずつ作っている。そのへんがフィルムににじみ出ているんでしょう。かゆいところに手が届くというか。かなり現状のアニメに対して綿密な分析を行ってできた物だと思いますね。今まで庵野さんとかガイナックスの作っていたフィルムで、これはあのシーンだと言うのは多々あるんですけど、「エヴァ」ってそれを一歩踏み越えたというか、モチーフになった物があるにせよ、それが特になんだかわからないようにしているというか、発展させている。そういうところがさらにウケた理由だと思うんですよね。庵野さんは作業のほとんどを見ているし、絵コンテもチェックしている。場合によっては作画までしてますしね。そのおかげで、OVA以上のクオリティのものを毎週テレビでただで見れたんですよ。(談)

(アキタカ・ミカ　「機動戦士ZZガンダム」「機動戦艦ナデシコ」のメカデザインなどを担当。現在「ユナ3」制作中)

こわれた心の危うさとアニメのカッコよさの芸術的なまでの均衡

香山　リカ
(精神科医・作家)

ある雑誌の『エヴァ』特集に、「『エヴァ』は今、噴き出してしまった"心の問題"の一部なのかもしれません」という文章が載っていた。さらに「『エヴァ』の映像は分裂病的だ」とか「キャラクターは境界例(ボーダライン)だ」といった記述もあった。で、見る側も同じようなボーダラインに立っているからこそ、多くの人が『エヴァ』に共鳴した、というものだ。

たしかにシンジを始めとして、登場人物のだれもがその心の影を背負っている感じがする。しかも、その影の原因はどうもそれぞれの過去の家族関係にありそう。冷徹な科学者・赤木リツコや元気印のネーちゃんに見える葛城ミサトまでが、途中から「うーん」と悩んだり頭を抱えてコワレていったりする。

私は、ヒトがそんなものを見たいと思っていたとは知らなかったので、けっこうビックリした。

もちろん、いまだに愛と勇気と正義にあふれた物語が望まれている、と思ったわけではない。けれども、少なくともロボットが登場するアニメや格闘モノのテレビゲームには、見る人は「理想化」した自分――強いとかカッコイイとか――を重ね合わせたいに違いない、と漠然と感じていたのだ。それなのに、今や人は「自分に似た弱く危ういもの」をモニターの中にも見つけてそこに感情移入したい、と望んでいるというのだろうか。

そういう流れなら、それでもいい。しかし、冒頭に引用した文章を見てもわかるように、弱いもの、病んだものを表現しようとすると、とたんに人の口調は「心の問題なのかもしれません」「みんな病んでいるんです」など昔のフォークソングっぽく簡単だけど平凡になってしまうのはナゼか。

『エヴァ』の場合、造形や演出がとてもすぐれていたので、ギリギリ物語の"フォークソング化"は防がれていた。こわれた心の危うさアニメのカッコよさが、芸術的なまでに均衡を保っていたのだ。でも、これから本当に「アニメやゲームでももっと"心の問題"を取り上げて」なんてことになったら、「私、傷ついているんです」的などうしようもないような作品も出てくるだろう。それを考えると、ちょっと暗い気分になる。

(カヤマ・リカ　著書に、病んだ子どものカウンセリングにテレビゲームを使用する試みを書いた『テレビゲームと癒し』など)

映画鑑賞のための予備知識&REBIRTH2制作発表について

「新世紀エヴァンゲリオン劇場版　シト新生」は、TV版を再編集し、新作部分を30分加えた総集編的な内容の「DEATH」編、全くの新たな物語として作られた完結編の第一部にあたる「REBIRTH」編の２部構成になっている。TV版最終話では、物語の伏線として張られた数々の謎が解き明かされず、ファンの間で賛否両論の論議が交わされた。「未完で終わった」と言う人が多い中、当初この劇場版の「REBIRTH」編で物語は完結するはずだった。ところが、公開直前の２月14日、制作に取りかかった段階よりイメージが膨らみ、予定していた作画枚数等をはるかにオーバー、完結が先送りとなり今年７月公開予定の「REBIRTH2」が制作されると発表された。３月公開の「REBIRTH」編は当初の予定の約半分にあたる27分となる。今回発売された前売り券の未使用分に関しては、７月公開時にも有効となる。

エヴァンゲリオンを理解するためのキーワード

綾波レイ

「マルドゥックの報告書」によって選ばれた最初の被験者。華奢な身体を包帯で包む姿がファンから熱烈な支持を得る。無表情、無感情、無口な性格が逆に魅力なのかもしれない。

最後のシ者

TV版では実質的な最終話と言える。フィフス・チルドレンとして送り込まれた渚カヲルが実際は最後の使徒であり、侵入したカヲルを初号機が握りつぶすという衝撃的な回だった。

死海文書

実際に存在する初期キリスト教の成立過程を知るために極めて重要と考えられている資料。ゼーレの老人たちは死海文書に沿ってシナリオを作成している。本作の謎を解くカギだ。

使徒

ネルフ本部を襲う、謎の自律型巨大兵器。目的、所属などはいっさい不明で、謎の多い存在でもある。主に粒子と波の性質を併わせもつ物質で構成されている。数は全部で17体。

ゼーレ

人類補完委員会の上位に存在する機関。メンバーは12人で、画面上、モノリス状の物質となって表現される。使徒襲来を含む「全てのシナリオ」は、ゼーレが作成しているらしい。

人類補完計画

使徒撃退と同等に与えられた碇指令の緊急任務。「絶望的状況下における、人類の唯一の希望」。主に人類補完委員会が取り仕切っている。アダムやエヴァともリンクしている。

セカンド・インパクト

公には大質量隕石が南極に衝突したためとされているが、真相は最初の使徒アダムと人類との接触による謎の大爆発。世界各地で飢饉や紛争が多発、世界人口は約半分になった。

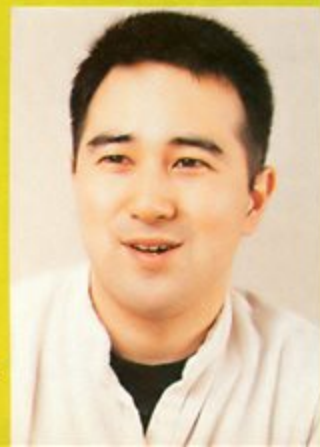
ネルフ

国連直轄機関で「使徒」と呼ばれる人類の敵の調査・研究・殲滅を目的とした特務機関。要塞都市第３新東京市をジオフロントとし、使徒の攻撃に対し、常に臨戦態勢を整えている。

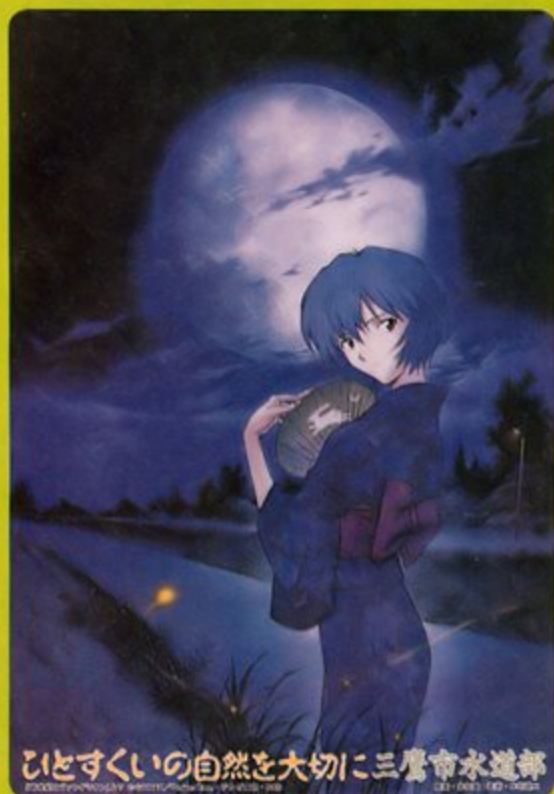
明朝体

タイトルや予告などで、セリフや見出しがこの書体で強調されている。そのインパクトから、見ただけでエヴァとすぐわかるのも特徴。エヴァ＝明朝体と言っても過言ではない。

制作者に聞け！　キングレコード・ディレクター　吉岡隆志氏インタビュー

吉岡隆志／キングレコードで「新世紀エヴァンゲリオン」に関するLD・CDの制作ディレクター

まず言えることは「新世紀エヴァンゲリオン」というアニメーションは、総監督である庵野秀明という才能のプライベート色が非常に強い作品だということです。「REBIRTH2」が制作されることになった件に関しても、ひとりの総監督御自身の中でイメージが膨らみ過ぎてしまったというのが第一の理由なんです。逆に言えば、個人のものだからああいう作品が作れた。だから、完結については僕も皆さんと一緒にがまんして待つしかない（笑）。今回の「DEATH」編はストーリーを追うというよりは、キャラクター描写が中心になります。それと、みなさんが気になっているのは、多くの謎の部分だと思うんですが、「REBIRTH」編で「個々人の解釈の仕方によりますが」というカッコ付ですが、定義付けのある程度の部分までは解明されます。最後の最後の部分は夏に、ということです。

キミはいくつ持ってる？ 拡張するエヴァ現象

エヴァンゲリオン・グッズ・コレクション

三鷹市役所水道局ポスターの下敷き

毎年アニメキャラを起用することで一部のファンには名高い、東京都三鷹市水道局のキャンペーン。昨年はエヴァ、それもこのユカタ姿の綾波レイだったから、ファンのボルテージは上がる一方だった。現在この下敷きは「まんだらけ」で1万5千円～2万円で取り引きされているが、某所では6万円の値がついたこともあったとか!?

ピンバッジ

このバッジは非売品でなく、市販しているので定価で入手可能。写真のネルフバッジやキャラもののほかに、「シト」がデザインされたものもグー！ 300円。

マスコット人形シリーズ

劇場版公開を前に、ここのところの"エヴァもの"人気は「スゴイ！」の一言。取材先の「まんだらけ」の店員さんでも把握しきれないほど非売品のグッズ類も増え、まさにすべてがプレミアものといっても過言ではない。また、どれも品薄状態で、お金を出せば手に入るというものでもないのだ。下の写真はＵＦＯキャッチャーでとれるマスコット。つまり１回100円でとれるものだが、売り値は400円。６体そろえばさらに値はあがり、3,000円～3,500円になる。

綾波レイのメタリックポスター

こちらも、セガのＵＦＯキャッチャー系ゲームでアタリが出た人だけがもらえるレアものポスター。イベントなどでは８千円～１万円で売買されている。このほかに、劇場公開版のポスターや、劇場前売り券についていたテレカの人気も大沸騰中！

「セルクラブ」でとれるセル画

こちらもＵＦＯキャッチャー系のアーケードゲーム「セルクラブ」でとれるセル画。マニアにはたまらない。値段は400円。

カードダス・マスターズ

マニアのあいだでとくに高値で取り引きされているのがこちらのトレーディングカード。10枚入りのパックが300円、つまり1枚30円だが、いちばん左のブロックの4人のキャラが描かれたものは特に数が少なく、スペシャルカードとして1枚3000円の値がついている。172種全部そろったコンプリートセットは、なんと3万円！

撮影協力：「まんだらけ中野店」TEL03-3228-0007　営業時間は12:00～20:00　年中無休

発売直前、

新たな神話の誕生まで

残すところ168時間……。そう、1週間後は待ちに待った「エヴァ2」の発売日なのだ！ 前頁の特集に引き続き、ここでは発売直前にあたって、「エヴァ2」のすべてを大紹介しちゃいます。サンプルロムが届き、編集部内のエヴァフリークが早速プレイしてみたが、電源投入後のアドバタイズ・デモが流れただけでも編集部内は騒然！ そのクオリティの高さに一同、納得といった感じだった。もち

3月7日

下で紹介しているデモの他に、アドバタイズ・デモでは2本の予告編が流れる。この予告編はゲーム中と同じ画面構成で、この予告のストーリー・ハイライトアニメーションが、ナレーション付きで流れる。基本的にテレビ版の予告と同じ構成になっているのだ。ちなみにこのX話では、アスカとシンジが台所で仲良くしている新作カットが見られる。ただし、このストーリーをゲーム中で見るには、選択肢を一定のルートで通らないと見れないので、どうしても見たい場合はこの予告を見てそれと関係しそうな選択肢を選んでいくしかない。でも、そんなに難しくはないよ。

1週間後の3月7日、ついに新たな神話が生まれる!! サターンの電源を入れた時、君の中に今まで体験できなかった、何かが衝撃として走ることだろう。

すべての碇シンジ君へ

EVANGELION PART 2 SPECIAL ARTICLE

嫌なの

ファーストインプレッションから1年、君は新たなるチルドレンに出会う。少女の名は、

人の心を覗くのも

覗くのも覗かれるのも

嫌なの

「すべての碇シンジ君へ」このテロップからアドバタイズは始まる。その後、画面いっぱいに「嫌」の一文字が出て、画面奥に縮小しながら他のセリフがフェードインしてくるという、カッコイイ演出が施されているのだ。見た人は気付いたと思うけど、これは劇場版映画の予告編と同じ構成のもの。劇場予告を見てない人はぜひ探してチェックしてみよう。

劇場映画版の予告編と見まがうばかりのアドバタイズ・デモ!!

新世紀 EVANGELION 2nd Impression

●セガ●3月7日発売●6,800円●アドベンチャー●CDシングル付

男らしいバンド
目指したい
言うとる

全てにイレギュラー

出会い

総力特集！で、残すところ168時間!!

ろん、ゲームの方も選択肢によって、何回プレイしても違う展開が楽しめるマルチ・シナリオ、ブック処理によって滑らかに展開する戦闘シーン、テレビ版では見れなかった新作アニメーションなど、ファン以外の人でも納得のいくデキだ。変態して襲ってくる使徒の目的は？　また、転校生山岸マユミの存在は何を意味するのか……？　全ての謎は1週間後、君のサターンの中で明かされる。

予告編 PART2

次回
福音を呼ぶための資格

使徒襲来

こちらは山岸マユミの伏線を張ったシーンが多く収録されている予告編。思い詰めた顔をしているマユミが屋上から飛び降りるという謎のシーンも……。

サターン版「エヴァ2」の魅力を緊急チェック!!

1 オリジナルストーリーのX話

本作では、ストーリー中の選択肢のどれを選んだかで後々の展開が変化していくマルチシナリオ・システムを採用している。いったん、ゲームをエンディングまで進めると、プレイヤーが体験したストーリーがX話となり、ムービープレイでオープニングから通して1つの作品としてX話を鑑賞できる。

2 "ブック処理"による迫力ある戦闘シーン

背景にはセル画を使用し、動くエヴァや使徒はポリゴン＆グーローシェーディングで構築、このセルとポリゴンを滑らかに融合させたのがブック処理。この手法で、今までのポリゴンを使用したゲーム画面よりもより滑らかに表現されているのがポイントだ。初号機や弐号機がグリグリ動きまくるぞ。

3 テレビでは見られない最新アニメーションの数々！

本作で使用されているアニメーションには、新たに描き下ろされているものもある。この新作アニメーションには、新キャラクター山岸マユミの登場するシーンを含め、テレビ版では見れなかったアスカとヒカリのスクール水着姿などが数多く用意されている。ファンは隅々までチェックしてみよう。

再結成
防衛 地球 バンド

アドバタイズ・デモ解説

アドバタイズ・デモとは、電源を入れてからスタートボタンを押さずに放っておくと一定時間で流れるデモのこと。本作では、オープニング（残酷な天使のテーゼ）、「エヴァ2」の予告、X話の予告編（2つ）が順番に流れるのだ。

総監督は
キミだ!!

碇シンジ
声優：緒方恵美

14歳。エヴァ初号機専属操縦者。内向的で人と積極的に付き合うことが苦手だったが、第3新東京市に来てからは友人ができたことで序々に変化が現れる。

葛城ミサト
声優：三石琴乃

29歳。特務機関ネルフの戦術作戦部所属で、使徒との戦闘における指揮官。陽気で楽天的な性格だが、芯はしっかりしている。シンジとアスカの保護者でもある。

赤木リツコ
声優：山口由里子

30歳。特務機関ネルフの技術開発部に所属し、エヴァ開発責任者。クールかつ理知的で年相応にしっかりした女性。科学者ゆえの非情さを併せ持つ。

惣流・アスカ・ラングレー
声優：宮村優子

14歳。エヴァ弐号機の専属操縦者。勝ち気な性格でプライドが高く、シンジにつっかかることも多い。

綾波レイ
声優：林原めぐみ

14歳。エヴァ零号機専属操縦者。無表情、無口で自分の感情を表に出さず、ただ与えられた任務を黙々と遂行する性格だったが、人間的な面を見せるようになる。

山岸マユミ
声優：氷上恭子

14歳。シンジのクラスに転入してきた転校生。内向的な性格で、人とのふれあいが苦手。ここまで人を敬遠するには何か理由があるはずなのだが……。

洞木ヒカリ
声優：岩男潤子

14歳。シンジのクラスの学級委員長。真面目で、何事もてきぱきとこなすしっかり者。アスカとは大の仲良しである。密かにトウジを想っているのだが……。

オープニングはもちろん、

まずは、ネルフファイルを開くことから始めましょ

ゲームをスタートすると、ネルフファイルを開く画面になる。ファイルページを開くと、左にはプレイヤーの名前と開始日、右には達成度が表示され、達成したキャラの顔が表示されるのだ。オプションのページを開くと、各種ファイルの整理や、戦闘訓練を受けることができるので、初めてプレイする時は、この戦闘訓練を受けておいたほうがいいだろう。ちなみにこのネルフファイル。一定条件を満たすと変化が現れるらしいのだが。

プレイヤーの名前は手書き風で表示。達成度の顔をクリックすると……。

ムービープレイでX話を作品として楽しもう

ムービープレイは1度クリアしたストーリーをオープニングからエンディングまで通して1つの作品として鑑賞できるモード。章とばしや巻き戻しもできる優れものなのだ。

X話はそれぞれタイトルが設定されている。

戦闘訓練

戦闘時の操作や、画面の見方をミサトがわかりやすく解説してくれるのだ。ただし、ここでは戦闘システムそのものをプレイすることはできない。

………全体の流れ………

これがメインになる画面

左写真が、ストーリーが進行していく時のメインになる画面だ。真ん中の枠の中がアニメーション再生部分で、周りのグラフィックは壁紙となっている。逆に戦闘シーンでは、画面がいったん切り替わってフルサイズで表示され、迫力ある戦闘を楽しめるぞ。

リアルタイムで壁紙が変化する

ここで紹介した以外に、壁紙は数種類用意されている。

●「エヴァ2」の大まかな流れ●

アニメーション → コマンド選択 → アニメーション／戦闘シナリオパート／システム戦闘 → アニメーション

本作では、右の3つのパートが順番に流れる形式になっている。アニメシナリオを中心にストーリーは進み、選択肢によって分岐が発生する。そして使徒との戦闘を経て再びアニメシナリオへといった具合に展開していく。また、一定条件を満たすとストーリー中の選択肢が増えていくので、全部のストーリーを見たい人は、何回もチャレンジしてみよう。

3種類ある～

アニメシナリオパート
アニメに沿ってストーリーが展開するメイン画面。

戦闘シナリオパート
戦闘時のイベントや、会話シーンはここで展開される。

システム戦闘
戦闘時のメインパート。コマンド入力で使徒と戦う。

俺にも言わせろ／エヴァンゲリオン

何かと話題沸騰の「エヴァンゲリオン」だけど、これ、やっぱ面白いわ。確かにテレビ版の25、26話は不完全燃焼で終わったような気がするけど、それはそれ、こういった風変わりな演出が魅力の作品なのだから。俺は好きだな。もちろん、映画も見に行く予定。新たなエピソードをやると聞いたらやっぱ見に行っちゃうよ。例え、踊らされていると言われようと、俺はエヴァが心から好きなので、そんなことは気にしない。言いたい奴は勝手に言ってろといった感じだ。（麻宮の友人・日和孝弘）

ABSOLUTE TERROR

「残酷な天使のテーゼ」だ！

い〜い？ ちゃ〜んと覚えて戦うのよ!!

○戦闘画面○

零号機、弐号機のシンクロ率
一緒に戦うエヴァのシンクロ率は、若干、キャラの感情値に影響するらしいのだが……。

初号機のシンクロ率
攻撃がヒットする度に上昇。ただし、イベント発生後やミスすると下がってしまう。

目標との距離
相手との距離はここ以外にも使徒のグラフィックを見ることで確認できる。

タイムゲージ
ボタンを押す時の重要な目安になる。攻撃力が高い武器ほどゲージの幅が狭くなってくる。

アクションコマンドウィンドウ

○アクションコマンドウィンドウ○

回避方向を選択
使徒の攻撃に対応した回避方向をここで入力する。

回避
回避方向を選択後にX、Y、Zのどれかで回避する。

近距離からの銃攻撃
主にナイフ系統の武器で攻撃。近距離時のみ効果あり。

防御
赤ゲージ内でボタンを押すことで防御可能。回避に慣れるまではこっちで対応しよう。

遠距離からの銃攻撃
主に銃火器による攻撃を行う。使徒が遠距離にいる時のみ効果あり。

○戦闘画面について○

左写真が実際に戦闘する時のシステム戦闘画面だ。戦闘時の操作は方向キーとX、Y、Zのどれかで回避、Aで防御、Bで遠距離攻撃、Cで近距離攻撃となっている。回避は慣れるまで難しいので、通常は3ボタンだけを使おう。前作に比べると結構シンプルだよね。あとは距離に合ったボタンをタイミングよく押すだけ。暴走イベントなどは今回もある。

○タイムゲージについて○

タイムゲージはプレイヤーの行動と使徒の行動によって異なる。また、武器や距離、攻撃種類によっても変化するのだ。

○スペシャルタイミング○

ゲージ上の赤い部分で停止させると次のターンがチャンスとなるが、誤ったコマンドを入力するとピンチになってしまうぞ。

○シンクロ率の影響○

使徒から受けたダメージや戦闘内容によって、イベントやチャートの分岐が発生する。

●戦闘の大まかな流れ●

攻撃時（タイムゲージ緑）

忘れてはならないのが、距離と武器の関係。使徒が近くにいる時は近距離攻撃、遠くにいる時は遠距離攻撃といった図式をしっかり頭に入れておかないと、いざ攻撃という時にあせって操作を間違えやすいので気をつけよう。

うまく攻撃するコツは、画面が切り替わる前にあらかじめ距離を確認しておき、その距離に合った攻撃ボタンに指を添えておく。タイムゲージがカウントダウンを始めたら適当な位置でボタンを押すだけ。

距離と武器に合ったボタンをゲージ内で押す

防御時（タイムゲージ赤）

防御には防御と回避の2つの防御手段がある。防御はゲージに合わせてボタンを押すだけなので簡単だが、回避は相手の攻撃が上下左右のどれかを見切ってそれに合った方向を入力するという、瞬間的な判断力が要求されるのだ。

確実に回避するには、使徒が攻撃してきた時にその攻撃が上下左右のどれなのかを瞬時に判断する必要がある。さらに使徒が左で攻撃してきた時は回避の方向が左ではなく右になることも忘れてはならない。

使徒の行動を見て、合ったボタンをゲージ内で押す

回避成功！

鈴原トウジ
声優：関　智一
14歳。シンジのクラスメート、感情がストレートに出てしまう熱血漢。妹がエヴァの戦闘で負傷したことでシンジを逆恨みしていたが、今は友人関係にある。

相田ケンスケ
声優：岩永哲哉
14歳。シンジのクラスメート。気さくで人あたりがよい。ミリタリー＆ビデオマニアで、いつもビデオカメラを持ち歩く。トウジといつも行動を共にしている。

碇ゲンドウ
声優：立木文彦
48歳。碇シンジの父親で、国連直属の特務機関ネルフ司令官。使徒と呼ばれる人類の敵の調査、研究、せん滅がネルフの使命らしいが、他にも目的があるらしい。

加持リョウジ
声優：山寺宏一
30歳。ネルフ特殊監察部所属。ミサト、リツコとは学生時代の友人で、ミサトとは恋人同士だった。本心を見せない男で、好奇心で危険な行動を取る場合も……。

日向マコト
声優：結城比呂
ネルフ本部中央作戦司令部作戦局第一課所属。ミサトの作戦立案を補佐する専属オペレーター。使徒撃退時に的確なアドバイスを提案する。階級は二尉。

伊吹マヤ
声優：長沢美樹
ネルフ本部技術局第一課所属。階級は二尉。通常はネルフ本部中央作戦司令部のエヴァの操縦者をモニターするオペレーターを務める。潔癖性で恋愛小説好き。

青葉シゲル
声優：子安武人
ネルフ本部中央作戦指令付オペレーター。通信、情報分析を担当する。趣味はギターで、本作では地球防衛バンドの指導まで務める。階級は二尉。

サンプルROMをプレイしての感想①

2月初旬、ほぼ完成版のロムが編集部に届いた。今回の記事はそのロムを使用して作成したものなのだが、まず、最初に言っておくと、アドバタイズ・デモは絶対に感動するので必見だ！　特にエヴァフリークならこのデモを見ただけで「買ってよかった」と思うはず。それぐらいカッコイイデキだぞ。ゲームの方もプレイしていると編集部のエヴァフリークが集まってきて一同、震撼！　仕事仲間の大工町ハニーに至ってはモニターを見たまま数十分固まった後、「綾波ぃ〜！」と叫んでいた（笑）。

序盤から使徒出現までの流れを少しだけご紹介!!

加持とゲンドウの会話シーンからスタート

第3使徒から第11使徒の名前をゲンドウが読み上げるところからストーリーは始まる。加持と2人で話してる会話の内容が気になるところ。「どんな強固なダムも壊れるのはほんの小さな亀裂からと言いますからね。司令がもし亀裂を見つけたら？」この会話は何を意味するのか……？

早朝の葛城宅でのひと騒動

相変わらずうまそうにビールを飲むミサト。テレビ版で使われたアニメだが、音声は全て本作オリジナルという点に注目。違いがわかるぞ!!

舞台は変わって、早朝の葛城宅へと移る。朝っぱらからうまそうにビールを飲み干すミサト。それに呆れるシンジのもとへ怒りのアスカが登場！ シャンプーを買っておかなかったことに腹を立てているようだが、そこですぐ謝るシンジにさらにアスカは吠える。この2人っていったい。

アスカは怒りっぽいけど結構イイ事を言っている。

風呂に入る直前の姿で怒鳴り込んでくるアスカ。この後タオルが取れてしまうのだが……、残念ながらそこのカットはない。

この学校シーンからストーリー分岐が！

葛城宅のシーンの後は学校の下駄箱の前へ。アスカに叩かれて腫れあがる頬を見たケンスケはすぐに問いかけるが、ここで初めて選択肢が登場。ケンスケの問いかけに対してどう答えるかで展開が少し変化する。玄関でのイベントの後、教室に行くと転校生、山岸マユミが登場。この転校生に対してどういった行動を取るかといった選択肢がここでも登場する。その後はプールへのイベントでちょっとオイシイ展開になっていくのだが、ここからは実際にプレイしてのお楽しみということで。

分岐はこんな感じ

頬の手形を見て突っ込んでくるケンスケ。まだ最初の選択肢だけど、慎重に選んだほうが得策だろう。

ケンスケに言い訳するも、アスカが……。

こっちでも結局、アスカが絡んでくる。

転校生、山岸マユミ

マユミはヒカリの隣の席に座ることに。君ならここでどの選択肢を選ぶ？

選択しだいで色々変化が！

マユミと図書室で

昼休みに図書室へ行くと、ばったりマユミに会う。彼女と手が触れあった時、シンジが取った行動は……。

委員長の水着姿！

テレビでは見れなかったヒカリの水着姿。しかし、この後アスカが割り込んでくるので少ししか見れないのだ。

またアスカと夫婦ゲンカ!?

仲がいいのか悪いのか、ケンカばかりしてる2人。ケンカするほど…というけど、この2人の場合は違う気が……。

発売まであと1週間！
開発者インタビュー第5弾

マユミエンディングはぜひ見て下さい

──完成おめでとうございます。今回の制作期間としてはどれくらいだったんですか？

茂木：前作が完成して、よし次もやるぞと、1と同じチームで始めたんですが。そうですね、1年弱というところですか。

──ということは、この2が完成してさっそく3なんて話も……。

茂木：まだ今回のも発売されてませんから(笑)。でも3というのは区切りもいいですしね。セガとしてはわかりませんが、やらしてもらえるなら、個人的には全然オッケーですね（笑)。

──楽しみですね。でも3の話はまた次にしておいて、肝心のエヴァ2について、完成した今だから聞けそうなことをうかがおうかと思っているんですけど……。

茂木：逆に聞いちゃいますけど、どうですか実際に触ってみて？

──いやぁ、大変でしたよ。編集部のエヴァ好きが集まって、最初の劇場映画風予告編が出ただけで、おぉーって歓声があがっちゃいました。

茂木：もともとは店頭デモ用に作ったものなんですが、それには僕の気持ちを全部入れちゃってて(笑)、予告編の前半部分と後半部分を全然雰囲気が違うように作ってあるんです。前半部分では映画の予告っぽく作り、「これが(アニメの雰囲気の)エヴァでしょ？」と言っておいて、後半部分ではその雰囲気を1度ぶち壊して、これがうちのエヴァンゲリオンの世界だ、っていうのを表現しようと狙ったんです。音の編集なんかも私がやってたりしてるんですよ(笑)。さすがに仕上げはサウンドにお願いしましたけど。

──えっ？ でも茂木さんはデザイナーさんですよね？

茂木：ええ、そうですけど(笑)。やりたいことはみんなやりたい、という気持ちで、ジャケットはもちろん広告やCM編集にも立ち会ったり……。やりすぎだ！なんて思ったこともあったんですけど、コダワリを出したかったんですよ。でも結局、それ専門に携わっている方がいて、ゲームができているんだな、とあらためて思いましたけど(笑)。

──他にもそのコダワリが色濃く出ているところがありますよね。

茂木：ええ、予告の後半でシナリオ数大幅アップとか、フルカラームービーだぞとか、やたらスペックについてならべてあるんですが、あれもユーザーへの1つのメッセージなんです。というのも、最近のゲームマニアの人って、そういったスペックだとか数字でソフトを評価しがちですよね。しかも間違った知識で語る人もいたりして(笑)。それを「ゲームの面白さってスペックとか本当は関係ないよ、本編のここがよかったとか、ここがダメだった」とかという話をしてほしかった。だから今回、わざとスペックなどを大げさに見せて、「そんなこと言っててもバカらしいよ」と誰かが言ってくれないかな、

サンプルROMをプレイしての感想②

アドバタイズも凄いけど、この「エヴァ2」で何が凄いかってやっぱりストーリー。正直言って当初、僕はあまり期待してなかったんだけど、某キャラのストーリーがかなりキテる！ さすが山口さん、やってくれたといった感じだ。他でかなりよかったのが綾波のストーリー。綾波ファンにはたまらないものになっているぞ。なんか僕だけ読者より先に盛り上がって申し訳ない感じだけど、まぁ、あと1週間でみんなもこのゲームの虜になることは間違いないでしょう。

使徒襲来す、しかし…

ついに使徒が現れた。初号機はさっそく迎撃に向かうのだが、ここで誰と出撃するかといった選択を迫られる。誰と出撃したかで後々の展開が変わるので、ここは慎重に選んだほうがいいだろう。ここへ来るまでに目的のキャラの感情値が低いと、一緒に出撃したくないと渋ったりするので、注意したいところだ。

撃破したものの不安の残るミサト

使徒を倒したものの、ミサトは何か引っかかるものを感じる。

戦闘中に、民間人を発見。しかも、その民間人は転校生の山岸マユミだった。ここで助けるかどうかで後の展開に大きく響いてくるぞ。

早くもおまけ要素を発見！

通常はこうだけど…

ネルフファイルに落書きが!!

ゲームを始める時にお目にかかるネルフファイル。ある条件を満たすと、表紙の裏側にアスカが落書きしてしまうのだ。これは、そんなに条件は厳しくないので誰でもすぐに見れると思うぞ。

CD未収録曲も聴けるサウンドライブラリー

こちらはサウンドモード。発売されてるサントラCDには入ってない未収録の曲が入っているファン必聴のモードだ。

サウンドライブラリー

迫力ある鷺巣サウンドをサターン上で再現。曲のタイトルはもちろん、BGMナンバーとCDナンバーも表記しています。CD未収録('97年2月現在)の曲も入ったファン必聴のコーナーです。

「エヴァ2」脚本家からのコメント

──今作のシナリオ作成で留意した点は？

前作を作り終えたとき「こうしときゃ良かった！」的な部分が数多くあったんですよ。今だから言えますけど(笑)。だから今回はドラマ的な盛り上がりとか、分岐の数とか、前作の不満点をできるだけ解消したつもりです。

──エヴァという作品に対しての山口さんなりのとらえ方を教えてください

アニメ本編は作り手がストレートに〝自分〟をさらけ出した作品……でしょうか。そこに本音が隠されているから、見る側にも大きなインパクトを与えたんでしょうね。ゲームのほうはどうでしょう(笑)。皆さんの判断にゆだねます。

──読者へのメッセージをお願いします

〝エヴァらしさ〟をできるだけ再現したつもりです。隠された分岐も数多く用意されていますので(前作の400%増し？)、何度もプレイしてください。かめばかむほど味の出る、スルメのようなソフトですから(笑)。

山口 宏

(やまぐちひろし)アニメのほうでは第拾六話「死に至る病、そして」第弐拾弐話「せめて人間らしく」第弐拾参話「涙」の脚本を担当。現在は機動戦艦ナデシコのベースプランニングも務める。

フッ…、おまけ要素はこれだけではない…

前号で紹介したおまけゲームを覚えているだろうか？　そう、おまけ要素はこれだけではないのだ。おまけ要素の条件はまだ不明だけど、どうやら達成度とプレイ回数が関わってくるらしいのだが……？

という思いもあって……。まあこれを見て笑ってくれれば、それはそれでいいかなってところもあるんですけどね。

──狙ってますねぇ。では次に、戦闘シーンなんですけど、みんなポリゴンを使っているって最初気づかなかったんですよ。あんまり自然なもので。

茂木：CMでも戦闘シーンを使っているんですけど、それを見たうちの上司も最初は気づかなかったみたいで、「なんだポリゴンのシーンが全然ないじゃないか」と言われたことがあったそうなんです。それを聞いた時、心の中で〝しめた！〟と思いましたね。

──本当、あのブック処理は見事ですよね。ムービーのほうも秒間15コマと以前おっしゃってましたが、残像をつけてきれいに流れていますもんね。

茂木：あれは〝ダブルイメージ〟というものなんですよ。通常アニメは秒間24コマで撮影するので、それをビデオテープに移す段階で秒間30フレームにのばされるんです。そののびた部分にある映像がムービーデータ上に残って残像のようにみえるんですよ。目について嫌な時もあるんですけど、そこを外してしまっても滑らかに見えなくなるんで悩みどころでした。

──おまけもたくさんあるようなんですが、そもそもおまけを入れようとしたきっかけはなんなのですか？

茂木：自分にとってこのソフトがエヴァンゲリオンファンブック的存在だったというのが大前提で、とにかくサービスしまくりたいという精神があったのがきっかけでしょうか。あと、違ったストーリーを楽しもうとして、何度もプレイすると、少しは同じ画面を見ることになっちゃう。そうなるとなんだか作業みたいになってプレイしていてもツライですよね。ユーザーにそれだけ頑張っていただけるのでしたら、こちらもプレイする度に違う要素を見せてあげたい、という考えもあったんです。

──きれいな映像で、しかもストーリーやおまけもたくさんあって……相当長く遊べそうですが、ユーザーに何回ぐらいプレーしてほしいですか？

茂木：回数ではないんですけど……、マユミが中心となるエンディングを見るまではプレイしてほしいですね。それがうちが見せたかった1番メインのストーリーであると言ってもいいほどなので、ぜひ見られるまでがんばってください。もちろん、他のストーリーに関しても、開発当初から言っていた、サターンを持っていないエヴァファンに自慢できる、自分しか知らない1話を見ているんだ、という気にさせてくれるようにできましたので、ぜひとも楽しんでみてください。

第一コンシューマ研究開発部
デザイナー
茂木　幸樹氏

どれだけこの作品とエヴァを愛しているか、非常に伝わってくる。3についても考えていることは何かありそうだったぞ。

──本当にお疲れさまでした。今度は、発売後だから話せるようなことをお聞きするつもりなので、よろしくお願いします。

(2月13日セガCS研究開発部にて取材)

エヴァフリーク専用レビュー

劇場予告なみのデモ、ファンの心をくすぐるようなおまけ要素の数々、何回でもプレイする気にさせる達成度の存在。ポリゴンだと気付かないほど滑らかな戦闘シーン、テレビでは見れなかった新作アニメの数々、という訳でこの点(右)です。エヴァファンなら買っても後悔しないことを断言します！　それから、個人的に一言。綾波好きな人はとにかく綾波を追っかけろ！　大変だけど達成した暁にはかなり満足できると思うよ。(麻宮)

10

競馬シミュレーションゲームの頂点!!

クラシックロード

名馬に挑戦！夢の対決がここに実現！

「優駿クラシックロード」は、競走馬の血統を重視した本格的な競馬シミュレーション・ゲームです。プレイヤーは馬主兼調教師になり、競走馬の種付けから調教までを行い、日本ダービー制覇を目指します。プレイ期間は3歳のデビュー戦から4歳春のクラシック戦線まで（約1年間）の短期決戦！さらにスペシャルモードとして、日本ダービー制覇後にGIで勝利すれば、有馬記念で古馬との対戦も可能です。

●プレイする年度は、1988～1996年までの9年間。●歴代の名馬たちがプレイヤーの育てた馬のライバルとして登場！

●最大4人までの同時プレイ可能！●多彩な遊び方が楽しめる3つの対戦モード!!

地図画面で各馬の所在と予定を確認

馬房画面では、気性や疲労、仕上がりなどを馬の動きで表現

メモや調教助手のコメントを参考に調教計画を立てます。

調教画面では、馬の仕上がりや疲労度がグラフで表示されます。

距離適性や気性など馬の性格や、インブリード、過去の成績など豊富なデータを搭載！

3月14日発売予定！
¥5,800(税抜)

驚異のリアルさで迫る「競走馬血統」データ!!

- 延べ1,000頭以上の繁殖馬データを収録し、さらに1年ごとに種牡馬・繁殖牝馬データの入れ替えを行うことで各年度を忠実に再現！
- ゲームに登場する全ての馬の5代血統表と、3代始祖までさかのぼれる血統図（サイアーライン）データを搭載！
- 競走馬の才能を左右するインブリード（近親交配度）情報を最大3本まで表示！
- 種付けの楽しみを膨らませる、ニックス（親馬の相性度）の概念を導入！

企画・開発／株式会社プログレス

株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア　ビクター ソフト本部
〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

ゲームる今週記

こんにちわ、寒いのが嫌いながすけつです。ようやく3月、これから暖かくなっていくのが楽しみな今日この頃なのです。さあ、5月あたりに向けて新しいコスプレ衣装を作ろうっと。でも、最近やりたいキャラがないんだよねー。僕に似合いそうなキャラ、いるかな？　なにかオススメがあったら、ゲーム名とキャラ名を併記してハガキをください。

最近一番面白かったこと。先日買ったサターン用フロッピーディスクのアダプターが、メガドライブ2用のだった。

（和歌山県・う・22歳）

しかし便利だよね、フロッピー。ひと手間かかるけど、1枚50円でおつりがくるディスクに、パワーメモリーの倍以上のデータが保存できるんだから。仕事でも役立ってます。

おそらく全国どの学校を探しても、音楽会に「檄！　帝国華撃団」を歌ったのはうちのクラスくらいだろう。担任が、あの年で、サクラのファンらしい。しかも音楽科の先生にウケがよく、音楽の授業に採用されることになった。ああ、頭の柔らかい先生達よ……、ちょっと嬉しい。

（長野県・晴矢様・14歳）

男子諸君も「心まで鋼鉄に武装する乙女～」とか歌ってるわけ？　ちょっとイヤといえばイヤだなあ。

待ちに待ったあのゲームを買おうとしたら、彼女が先に買っていた。借りれば済むことだし、でも自分で所有していたい。どうすればいいんだ。

（神奈川県・阿曽アキヒロ・25歳）

彼女がクリアしたら、貸してもらうんではなく、それなりの値段で買い取ってしまえばいいのでは。

僕はサターンの拡張スロットにメガドライブのソフトが入ると勝手に思いこんでいて、つい6本もメガドラソフトを購入してしまったバカヤローです。こういった経験をした人は少なからずいると思いますが、一体僕はどうしたらよいのでしょう……？

（埼玉県・デッドプール・19歳）

中古のMDをゲットすれば、問題は解決するかと思われます。MDソフトを6本も買うお金あったんだもの、中古のMDくらい楽勝で買えるよね？

とうとうぼくも小学校卒業、中学生になるから、たまりにたまったサタマガでも整理しますかな……めんどうだけどね。

（新潟県・ケイチュケ・12歳）

その「整理する」というのは、捨てる、売るなどの「整理」じゃないよね？　もしそうだとしたら、僕らの血と汗と涙と、数々のボツハガキの怨念がキミのところに……。

先日アキラの格好をした人がバーチャ3をやってました。髪型、道着、体格、そして表情までもが完璧にアキラ……だが、使用キャラがパイ。彼は今どこに？

（群馬県・テム人・17歳）

一説によると、星新一の小説の主人公みたいな名前の人に倒されて、きっぱりバーチャをやめたとか。

がすけつさんって、何かくわえてないと落ちつかない人なんですね。イラストでくわえてんの何？　家でおしゃぶりとかしゃぶってんの？　ねえ!!

（岐阜県・神風　光・15歳）

君は僕のことが嫌いですか？　ちなみに口にしているのはタバコ。ないと仕事ができないんです。一日2箱くらい吸います。ちなみに銘柄はラーク（赤）です。差し入れ歓迎。

つい先ほど、パワーメモリーを力強く差し込んだら、抜けなくなってしまった。KOF'95や拡張ラムカートリッジに対応するゲームができなくなってしまった～!!「どうすんだ、オイ」って感じ。

（東京都・怒雷門）

どうするもこうするも、なんとかして抜くしかないんでしょうな、やっぱり。ちなみにサラダオイルやバター、ローション、その他潤滑系のアイテムなどは使用しないように。マジで壊れるから。

2月8日ついに、オレのサターンがいかれちまった！　もうかれこれ購入して1年半たつが、ついに……。その原因はレンズの汚れだと思い、レンズクリーナーを使うが効果なし!!　なんでなんだ～！　修理へ出そうにも取説も保証書もね～！　白いサターンは買いたくねえよ～。誰か助けて。

（滋賀県・努努努・16歳）

保証書や取説がなくても修理はしてくれるぞ。ちなみに保証期間外だから保証書はあってもなくても料金は変わらないはず。どうしても買い換えで白がイヤなら、ハイサターンとかVサターンとか……あれ、どっちか製造中止になったんだっけ？

たまごっちが、すごく流行してますね。そこで、詩織っちとか、見晴っちなんて「姉妹品です」なんて言って出てくれないかな。たぶんムリだろうけど……。

（北海道・きらめきのづゾーン）

業界震撼！　A-LIFEシステム搭載「ナイトピアンっち」発売！　なんちて。うそ。しかしまだ手に入らないよ、たまごっち。1が欲しい～。

今週のでんぱ

東京都・かせきらいたぁ・19歳

飛んでます。まるで夜のハイウェイを走るミッドナイトブルーのワーゲンのように。

今週のイケてる!?　セガサターン

東京都・小村一人

ん、キャラ勝ち。そろそろデスクリムゾンとか大冒険とか、濃いイラスト来ないかな。

京都府・ぷちポマト　18才

本日のメインイベント、じじいvs動物。本能の赴くままに戦っていただきましょう！

SEGA SATURN USER'S CONFERENCE'97

サターン及びサターンを取り巻く環境等についての意見を、広く取り扱うコーナーです。

うーん、いまもってセガバンダイ、セガのCM戦略、スクウェア、エニックス関連の話題がUSER'S CONFERENCEあてのハガキの90%以上を占めている。数が多いということは、ユーザーの関心も高いということなんだろうけど、不思議なのは、どれも同じような意見ばかりなこと。まるでどこかの大学教授が「ゲームはすでに遊びではない・もうひとつの現実が存在・このままでは子供たちが危ない」とか、どこかの婦人団体の人が「暴力表現とワイセツ表現がゲームで遊ぶ子供をダメにする」なんて言ってるのと同じように見えちゃって。結局画一的な意見ばかりでは採用の可能性も薄くなる。どうせ出すなら、君でなければ思いつかないような意見、人とは違う意見というのを送って欲しい。さて、前置きが長くなったけれど、まずは1枚目のハガキから。

最近のアーケード事情

愛知県・岩月　降・16歳

プリクラの普及にともなって、ゲーセンに女の子が入りやすくなったという事実は無視できないとは思います。けど、順番待ちしているあいだに筐体前の椅子に座ってたり、格闘ゲームなどをプレイしにきている女の子を見てくすくす笑ったりする態度。全員とは言いませんし、男性の方でもいらっしゃいますが、特に若い女性の場合は目につきます。お店のほうで気を使ってくれるところもありますが……。ひと昔前のいわゆる「不良の巣窟」より、別の意味で環境としては悪くなったんじゃないですか？　隠れゲーマー、やりにくい環境ですよ。私は別に隠れてませんけど。

という女性からの意見。うーん、いわゆるコギャル系のみなさんは、アーケードでコインをつぎ込む人間の心理というものをわかってくれませんね。自分たちはシールおたくのくせに。なんちて。いや、お店側のプリクラの配置にも問題はあるのかも。基本的にプリクラは屋外対応型だから、外に置くのがベストなんだけど、中に置けばつられて他の筐体のインカムも上がるし……。「プレイされるお客様以外の着席はご遠慮下さい」とか書くしかないのかな。

本当のところは……

神奈川県・石井直之・16歳

Vol.3、徒歩さんの意見「ゲームにおけるコミュニケーション」について。レバーやボタンに除菌スプレーをかける、ということですが、実際のところ、良いことなのではないでしょうか？　医学的に言っても、カラオケボックスのマイクが大腸菌でいっぱいなのと同様に、アーケードゲームの筐体のコンパネも同じ状況なのです。自分もゲーセンでプレイ中に手に汗をかいたことがありますし、そこで灰皿の灰がこぼれていたこともあります（テーブルの上に灰がこぼれて、その灰を触った手でものは食べませんよね）。確かに自分がプレイしたあとに、シュッとひと吹きされたら腹がたつと思いますけど、誰しも手なんて細菌でいっぱいなのですから、そういうことも考えれば、一概に他人をバイ菌扱いしている、というわけではないと思います。また、アーケードのマナーの問題ですが、確かにアーケードに比べ家庭用ではそういった問題は少なくなるでしょうけど、X-BANDにおけるイタズラメールや礼儀知らず、プレイ中のリセットなど、新しい問題も実際に起きています。結局、そういうことをする人のモラルの問題であって、周囲の人間にはなにもできません。そういう人には自分のしたこと、していることを省みて、反省してもらうしかない。そうすればマナーの問題もチキンプレイの問題も解決すると思います。それから、そういうことをしてしまった人、している人の意見もぜひ聞きたい。

うーん、難しい。以前ほど騒がれなくなったけれど、O-157とか怖い細菌もいるしね。でも、結局それって自分の手にも細菌がある、ってことだから、ゲーセンから出る前にトイレに寄って手を洗う、っていう方法はどうかな？　これなら、他人の気分も害さないし、除菌スプレーを買う必要もないよね。それから、マナー云々の問題だけど、これは各個人の主観にもよるからね。いわゆる待ち、ハメなどのプレイスタイルについては、特に取りあげません。

不可解心理

東京都・ホセ

1月10日、デジタルダンスミックス安室奈美恵を買った。2時間目の体育が終わってから、友人2人とジャージのまま学校のそばのコンビニに買いに行った。G兵衛のところにあるカードをレジのおばさんに渡すと、「（在庫が無いので）注文で3日くらいかかるけど」と言われた。カードがあるのにないハズねえだろ！とか思いながら、どうしようかと困っていたら、横から店長風のおじさんが来て、「何？　ゲーム？　ちょっと待ってね」と言って、レジの内側の金庫みたいなところから出してくれたが、おばさんの暴挙は終わらなかった。友人2人がそばで笑いをこらえて見守っていたせいか、「恥ずかしくないように（外から見えない）紙袋に入れてあげるね」と、余計な気遣い。「よけい恥ずかしいッスよ」と止める間もなく袋にしまわれ、テープで止められてしまい、店を出てから友人に「なに、その茶色い袋？　生理用品でも買ったの？」とか、「ある意味やらしい本買うより恥ずかしかったな」とか言われ、教室に帰ってからも笑われたのは言うまでもない。

どう考えても、そのおばさんが恥ずかしい勘違いをしているとしか思えないですな。「DDM安室」を、なんかやらしいものと思い込んでて、どう見ても学生っぽい客に昼間っからそんなもん売るのはマズイと思って、ないフリをしてみたけど店長が出しちゃったから、茶色い袋に……、といったところか。まずはそのおばさんの、ゲームに対する認識を正してあげることが先決？

◆今週の燃えたろ？セガサターン

←大阪府・松本厚子

なんだか「月刊歌謡曲」みたいなノリ。業界人の似顔絵やファンコールも大歓迎。

←群馬県・かばゆ

というわけでいつもと毛色の違うハガキを。キャラに対するラブコールもアリだ。

㊛ゲー発掘連絡協議会

いつ見ても読者レースの一番下のほうを泳いでいて、気になっちゃったのがそもそもの始まり。ある日なにげなく量販店に行ったとき、つい探してしまったのだ、「大冒険」を。結局見あたらず、ここはひやかしついでに、と店員に声をかけてしまったのが玉砕。「サターンの大冒険って……」間髪入れず、店員が「こちらですね！」と差し出した。ヤツはカウンター裏に眠っていたんだ。言った手前、買うわけにもいかず、しかも、内容は評点通り。粗いグラフィック、陸海問わず理不尽な戦闘、決して儲けることのできない貿易、べらぼうな値段のアイテム、理解不能な「投資」コマンド……数え上げればキリがない。しかし、金を払って買った以上絶対にクリアしてやると俺は心に誓った。そして3カ月、俺はもうこれ以上このゲームをプレイし続けることはできない。大冒険をクリアしたという強者よ！　もしいるのであれば、俺を弟子にしてくれ！　一生ついていく！　（神奈川県・クール）

あー、良くないゲームについて送ってこないように。しかしいるのか、このゲームクリアした奴？　本当にいるなら名乗り出てくれ。俺からも頼ム。

バーチャだよ!! 全員集合

バーチャトランス

対戦型なごみゲーム。頭部装着型のディスプレイをかぶり、三次元探知グローブをはめてプレイ。ゲーム開始とともにさまざまな波形が画面のいたる所に表示される。その波形のひとつひとつが音を発していて、それをつかんで伸ばしたり縮めたり、曲げたりすると音が変わる。音は双方同じものが出ていて、なおかつディスプレイにセットされたセンサーによって脳波がリアルタイムに測定されている。このゲームの目的及び勝利条件は「落ちついていること」。その度合いはセンサーから検知されたα波の量（心の落ち着いている度合いを表す数値）によって判定される。5分の制限時間内に、いかに自分のα波を増やせるかが勝負のカギとなる。対戦の戦略として、自分好みの音を作って自ら落ちかせたり、生理的に嫌な反応をする音を作って相手をイラつかせたり、といった駆け引きが生まれる。重要なのは、自分の落ちつく音を作ると相手も落ちついてしまう、逆に嫌な音を作ると自分も嫌な気分になってしまう、というところ。α波の量と心拍数も表示されているので、自分が負けていると思った時点で焦りが出てα波が減少、といった事態も起こりうる。相手がどの音をいじっているかもわかるため、相手がようやく落ちつく音を探し当てたところでそれを別の音に変えてしまう、という小技も生まれる。α波の他に音をいじった回数もポイントとして加算されていくので、目を閉じ、ひたすらなにもせず心を落ちつかせようと努力するといういわゆる「待ちプレイ」はできない。また、黒板を爪で引っかく音の波形などを暗記し、耳栓をしてプレイにのぞみ相手を陥れる「ハメプレイ」に至っては、音の変化によるα波の変動値が少なすぎると反則としてカウントされるためこれも不可能。まさに人間としての器の深さを計る深遠なるゲーム。これといった攻略法もないかわりに、自分が人間として成長すればそれが「強さ」として現れるために、プレイする度に新たな発見があり常に新鮮さを失わず、意外とアーケードで息の長さを誇る。対戦相手がいない場合、延々と音を探求しつづける一人プレイモードも用意されているので安心。回転率が悪く、かつセンサー類やディスプレイ、インターフェースなどが高価なためプレイ料金は500円と高いが、求道的ゲーマーやトランス系ヒッピーの圧倒的な支持を受け安定したインカムを弾き出す。また、目新しさからか、システムがわかりにくい割には直感的に楽しめるからか、ゲーセン以外の場所、例えばクラブやエステ、旅館などにも多数設置。

（岐阜県・名古屋人は味噌が好き）

先々週に引き続き名古屋人は味噌が好きクンから新ネタ。今回も唸らされてしまった。うーむ、プレイしてみたいぞ。

COMIC d・A

兵庫県・とらまる

安定コンボとは関係ないですか。アンパンマンはどうすか。赤毛のアンならどう？

東京都・キャシー中島

っていうか、あの弾痛いよね。友人同士でも喧嘩になりうる強さ。でもファイア!!

宮城県・KAZ丸

意外なエネミー撃退法。やっぱり「ぷぅ」って音もリアルなサウンドなんだろーか。

大阪府・よなみぃ

なんですか、このマリアの勢いは。元気なことはよいことなので、僕は好きですが。

一挙放出 王様の耳

★サクラ大戦の次回作は、さくらとサクラ（ストZERO2）が戦う「サクラ対戦」になるらしい。（奈良県・兄貴命）★「年齢制限」表示は廃止され、「男の子むき」「女の子むき」（オ・マ・ケ・つ・き）と変更されるらしい。（広島県・お達者くらぶ）★サターン版VF3で勝ちポーズ前に「G+P+E+↑」で影丸が「だっふんだ」をするらしい。（東京都・ミチロウ）★「御意見無用」にはアンケートハガキがついていないらしい。（愛知県・KAI）★ポリゴン安室がバーチャロイドに乗り「アムロ、行きまーす」という企画も、実はあったらしい。（東京都・クレイジーじじい）

業界探偵倶楽部

●CD屋に売っているCDレンズクリーナーでサターンのレンズをきれいにすることは可能ですか？

（滋賀県・ピグモン・16歳）

問題なく可能です。

●がすけつさんを一目見たいと思うのですが。　（兵庫県・ちくちく）

都内で開催されるコスプレ系イベントにたまに出没します。見掛けたら気軽に声をかけてください。しかしがすけつなんか見てどうすんだ。

●東かんなさんに会いたい！

（埼玉県・登戸件・15歳）

こんどはかんなちゃんか。たぶん都内のパチンコ屋さんを探し回ればそのうち遭遇できると思います。

●採用されなかったハガキはどうなるんですか？

（愛媛県・海の魔王・21歳）

さようならです。

●ゲームを作りたいのですが、どうすればいいでしょう？

（三重県・古家一驚・16歳）

どういうゲームを作りたいかにもよるけど、サターンのゲームならば各ソフトメーカーさんに就職。高校出て、すぐ採用してもらえないか打診してみよう。勉強で知識を得るよりも、現場で叩き上げたほうがより「使える」プログラマーになれる。駄目ならゲームクリエイター系の専門学校へ入学。また、趣味の範囲であれば、BASIC for セガサターンを購入。この場合、独学でプログラムを勉強しなければならないけどね。

若旦那は今!!

発見地：神奈川県・城ケ島

北原白秋の記念碑があることでも有名な城ケ島で、さざえのつぼ焼きを食べるどてら姿の男性を発見。あの衣装と眼鏡は若旦那に違いない。そういえば海面のあの水しぶきは、もしかして旦那だったんだろうか。

（神奈川県・ドラゴンみかちゃん）

城ケ島というと城ケ崎とよく勘違いされる、三浦半島の突端にあるあの島ですな。さざえ……食べたい。

発見地：宮城県・松島水族館

松島水族館でお茶を飲むペンギンを発見。もしかして旦那？　まさか水族館に寄付されているとは……。

（宮城県・ルルちゃん・16歳）

いや、寄付されたんではなく、松島水族館に居る旧友に会いに行ったんだと思われる。おとなしく水族館でじっとしてる旦那じゃないよね。

発見地：大阪府・なんば駅

買い物の帰り道でした。駅付近で人だかりを発見し、近寄ってみたところ、なんと！　そこにはペンギンと人間の異色のストリート漫才師が……そう、旦那と若旦那です。慣れないミョーな関西弁を使い、一生懸命に漫才をしていました。ペンギンのスナップの利いたツッコミはよかったのですが、若旦那のボケは今一つでした。しかし、ひたむきな姿が感動を呼び大盛況でした。私は、あの雄姿を一生忘れません。

（大阪府・勇将・23歳）

再び大阪からの報告。うーん、旅の資金が尽きたんだろうか……？

今週のベスト1

サイバーボッツから今回のベスト１！　トーンを一切使っていないシンプルさながら、完成度は素晴らしいの一言。欲を言えば背景が欲しかった。

長野県・しょうの

兵庫県・版太郎

3月発売のわくわく7からアリーナちゃん。ちょいと大人っぽいけど、いい味出てます。

佐賀県・柊　誠亜ＲＸ

KOFからレオナ。がすけつの好きなドラマちっく系。もっとこういうイラストくれ〜！

茨城県・東雲

違う意味でドラマを感じさせる、さくらとリュウ。画面構成がグーなり。

愛知県・ユウ

栗本ワールド爆発のダークハンター。上條キャラも世界にぴったり。渋め。

DREAM MUSEUM

カプコン・SNK両コーナーのカラー化で、ようやくDAあてにも両メーカーのイラストが来るようになりました。というわけで（？）今回は、格闘ものを中心に集めてみました。実際のトコロ、オールジャンル分け隔てなく掲載したいんだけど、どうもキャラのインパクトが強い格闘やRPGあたりに偏っちゃうんだよね。こんな今ならADVが狙い目か？

東京都・伊室真名

前評判高めのナデシコから、ユリカとアキト。サクラ大戦に続くヒットなるか？

茨城県・佐藤美智子

実はこのイラスト、たしか昨年のうちに来ていたハガキ。掲載が遅くなってごめんね、ピッキー&リオン。

今週のがすけつ賞

新潟県・豊納まゆら

がすけつ賞の文字がこんなに恐いのはなぜ？　キャラのかわいさについ負けて採用したのに……。

●PROGRAM INFORMATION

というわけでインフォメーションです。まずはお詫びから。先々週号の当インフォメーションにおいて、編集作業上のミスにより、コーカール君ターボさん、かせきらいたぁさんの名前が別の文字列に置き換えられていました。両氏にご迷惑をおかけしたことをお詫びするとともに、ここに訂正いたします。申し訳ありませんでした。

さて、それでは気を取り直して、今週のソフトプレゼントを発表。まずは、ミュージアムベスト１のしょうのさん、そして、今後こういったイラストが増えることを期待して、松本厚子さん。最後に、感動の旦那&若旦那の姿を報告してくれた勇将さんにご希望のソフトを進呈！

ではお約束の、投稿の際の注意。文章、イラストを問わず、必ずハガキ、もしくはハガキサイズの紙に、黒一色で描くこと。カラーのイラストは、印刷の都合上掲載できないため、ドリームアクセスでは募集していません。ゲームによっては該当する記事のページでカラーイラストを募集していることもあるので、要チェックです。以上、注意終わり。

じゃ、また来週。次はかんなちゃんの番です。さ、ダンパ行こっと。

ハガキのあて先は

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24−1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン
「Ｄ・Ａ」　それぞれの係まで！

週刊 セガプレス IN セガサターンマガジン

SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

Vol.21

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今週は3月分の新作プライズを大特集するぞ！

3月も充実のラインナップ！ UFO CATHERでゲットだ

AOUショーが無事に終わり、ほっとしているという向後さん。

プライズ担当 **向後さん**

3月のイチ押し！

「今月は今いちばん注目を集めているケイタイホルダーに、『森永キョロちゃん』が新登場！ そしてさらにオススメなのが『新世紀エヴァンゲリオン』ソフトキーホルダー。じつはこれ、数あるエヴァグッズの中でも、唯一2頭身のデフォルメが許されたアイテムなんです。ファンの人はぜひゲットしてくださいね。3月も充実の内容です。お花見の景品などにいかがですか？」

森永キョロちゃん
ケイタイキーホルダー

森永キョロちゃんのニューアイテムはケイタイホルダー。外出の必需品だね。

ビタワン＆ミミー
ウォールロック

意外とゲットしやすいウォールロック。お部屋の雰囲気がグッと明るくなるよ。

新世紀エヴァンゲリオン
ソフトキーホルダー

初登場のエヴァ・プライズ。貴重な2頭身は、将来プレミアがつくかも!?

グリコ
タンブラー

テーブルを彩るタンブラー。ポッキー差すにも、ペンを差すにもとっても便利。

セサミストリート
ボディガードアラーム

ヒモを引くと甲高い音が鳴り身を守ってくれるぞ。いたずらには使わないように。

ジャンボテディ
リュック

ぬいぐるみ？ いえいえこれはリュックです。カラーでお見せできなくて残念！

フカザワ提供 情報コーナー 最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。2月第4週は「新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression」。3月第1週はPR担当／竹崎コーナー、そして第2週目はCS開発者が登場する予定だ。

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

札幌	011-842-8181	広島	082-292-8181
仙台	022-285-8181	博多	092-521-8181
東京	03-3743-8181	お楽しみダイヤル	
名古屋	052-704-8181	03-5380-8600（東京のみ）	
大阪	06-333-8181		

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月8日内容更新
最大30ボックス用意

FAX番号
東京 03-5950-7790 大阪 06-948-0606

3月号は、「新世紀エヴァンゲリオン」をはじめ、3月に発売される新作情報が満載！「新卒採用インフォメーション」も見逃せないよ！

近くのお店でチェックしよう！ ➡ セガビデオマガジン

ビデマガ4月号は、2月末店頭着予定。機動戦艦ナデシコ、スカイターゲット、下級生、新テーマパーク等4月発売予定の新作情報満載！

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA パソコンネットも好評 毎月8日更新

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが下の局（動画などもあるぞ）。他ではインターネットのホームページで最新情報をゲットしよう。

●「NIFTY」メンバーサービス部 03-5471-5806（平日9:00～19:00 土9:00～17:00／日・祝・祭日を除く）

フラッシュセガサターン

Vol.14収録タイトル（3月～）
- ●パズルボブル3
- ●QUOVADIS 2～惑星強襲オヴァン・レイ～
- ●ドラゴンマスターシルク
- ●モンスタースライダー
- ●天地無用！ 連鎖必要
- ●新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
- ●Jリーグ ビクトリーゴール'97
- ●MANX TT -SUPER BIKE-
- ●ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
- ●プロ野球 グレイテストナイン'97
- ●真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
- ●優駿 クラシックロード

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

セガインターネットホームページ http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ http://www.busters.or.jp/

なんでも聞いてね！

Q&A SEGA PRESS（仮称）ソニックスタジアム

セガCSプロモーション部が送るオフィシャルコーナー。セガに関するみんなの質問も、セガのスタッフが直接バッチリ答えちゃうぞ。聞きたいことはドンドン送ろう！

●「WHAT'S NEXT」という店頭販促用のチラシを集めているんですが、今までどんなゲームのものが作られましたか？　僕が持っていないものがあれば欲しいのですが、手に入りますか？

（滋賀県：ナゼダロウくん）

セガ■「WHAT'S NEXT」とは、その月にセガより発売されるサターンソフトの内容を紹介するチラシのことで、毎月月頭より店頭に置かれています。パンツァードラグーンより始まったものなのですが、全てのタイトルのものが「WHAT'S NEXT」として作られるわけではなく、その月の比較的ビッグと思われるタイトルのみ制作します。これまでに制作されたのは35タイトル（2月末時点）。非売品で、ストックも行っていないので以前のものに関してはもう入手はできないと思います。今持っているものに関しては大事にしてくださいね。

◀富山県・上本ヲメツ

「レンタヒーロー」で名前を「ああああああああ」と入れると「やまだたろう」に。本名なのかな？

●ＣＧを制作したり動かす人達は、やはり絵を描くことが得意なのでしょうか？　私は絵を描くことが苦手なのですが…。また、ＤＯＳ／Ｖパソコンでもｃｇ制作は可能ですか？

（神奈川県：藤井富恵）

セガ■最近ではとくにＣＧというとポリゴンで表現されたものを指す場合が多いのですが、本来ＣＧとはコンピューター上で描かれたグラフィック全般のことを指します。ポリゴンでのＣＧの制作行程を簡単に説明すると、まずＣＧで描きたい物体をワイヤーフレームという線で立体的に表現します。ポリゴンの場合このワイヤーフレームが基本となります。このワイヤーフレームで表現された物体に動きをつける作業（実際の動きを取り込むモーションキャプチャーなどもこの時に発生する）や、ワイヤーフレームに囲まれた面に模様を貼っていくテクスチャーマッピングを行い、ＣＧが完成します。ＣＧ制作者の中には藤井さんと同じように絵を描くことが苦手な人はたくさんいます。もちろん物体の配置や背景など全体的な構図を決定する際の感性や、動きを表現する際の表現力など絵心は必要（重要）ですが、ＣＧ制作用のツールを使いこなせれば（すなわちパソコンを使えれば）、絵が全く下手でも全然問題ありません。デザイナーの中には絵が下手だから、ＣＧの方に走ったという人（でもやはりＣＧを作らせるとメチャメチャ上手い！）も結構いるみたいですので、藤井さんも頑張ってみてはどうですか？　ＣＧ制作用のツールがあれば（市販されています）ＤＯＳ／Ｖパソコンでも十分ＣＧ制作は可能です。ちなみにＣＧ制作者の多くはマッキントッシュやシリコングラフィック社のパソコンを使用している人が多いようです。

●「花組対戦コラムス」、予約しました。すごく楽しみです。でも、心配事がひとつ。私は落ちモノパズルが大の苦手です。大丈夫でしょうか？

（東京都：メッシュはキジ猫）

セガ■ご予約、ありがとうございます！　ゲームの難易度についてさっそく開発チームに質問してみました。「コラムスというパズルゲームを題材にはしていますが、『サクラ』の世界観を大切にしてどなたにも『サクラ』の魅力を楽しんでいただけるような難易度設定を心がけて、現在鋭意制作中です。特にストーリーモードでは、プレイヤーがパートナーに選んだ団員キャラクターとの信頼度が上がることで、コラムス対戦の際に有利になります。前作『サクラ大戦』で培ったノウハウで頑張ってください！」との返事をいただきました。落ちモノゲームが苦手なみなさんもご安心ください。

発売１ヵ月前の「サクラ大戦 花組コラムス」。落ちゲー苦手でも安心してね！

●ゲーマーみきさんって、「ゲーマー」がつくぐらいですから、ゲームはプロ級ですよね？

（静岡県：菊池 渉）

セガ■昔はゲームを作っていただけに、さすがにゲームは上手いと思ったら、本人いわく「ときどき上手い」とのこと。しかし、だてにこの業界長くはないので（マスターシステムの時代からいる）、上手いか下手かは別としても、歩く生き字引のような人です（とにかくよく知っている）。ほとんど誰も知らないようなことでもよく知っていたりして、パブリシティチームの中でも貴重な存在です。読者のみんなもなにか聞きたいことがあればどんどん質問してくださいね。

セガ広報日誌

続々と大手ソフトメーカーの新規参入が発表され、にわかに周辺がにぎやかなセガ広報。４月の東京ゲームショウを目前にして力のこもったコメントを……と思ったら、写真の心配してるよ、花谷さん……。

竹ちゃん

バレンタインデーにチョコを贈ってくれた方、ホントにありがとう。

ゲームが好きな人なら絶対にチュンソフトのゲームを愛してるに違いないはず……なチュンソフトのセガサターン参入がついに発表されました。僕としては、最近いろいろあっただけにユーザーのみなさんに喜んでいただきたいし、個人的にもどんなに作りこんだゲームが出てくるかメチャクチャ楽しみにしています。これから東京ゲームショウにかけてのセガサターンはキャッチコピーじゃなしに「目が離せない」展開になるかも!?

フカザワ

フカザワの超お気に入りソフト「ｍｒ．ＢＯＮＥＳ」！しびれるよ～！

やっと２月号のＦＡＸクラブが完成した！と思ったら、もう３月号の制作に突入……。また原稿書きの毎日が始まるんだわ。ふぅ。そうそう、来月から入院してて中断してた南雲さんの新コーナー『ニッポンの心、川柳でドン！』がやっとスタートしますので、お楽しみに！　サタマガをお読みのみなさんも、ＦＡＸクラブへのお便りＦＡＸ下さいね（ＦＡＸＮＯ．03-5380-8770）。ちなみに、花谷君のチョコ獲得結果は４つでした。

ハニー花谷

サタマガさん、そろそろ小生の写真を替えてチョ。

ど～も～。というわけで小生も遅ればせながら手に入れました『タマゴッチ』メッチャおもろいやんかコレ（ちょっと関西弁）。チョット育てるのが大変だけど、なんかミョ～に親心をくすぐられてしまった。そして遅ればせながら、撮ってみました『プリクラ』。なんか異常な程の行列をあちこちで見かけるけど、もう待ってるだけで疲れたよ。なんかオヤジのグチになっちゃったけど、まあいっか。

◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）５Ｆ『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　　みんなのハガキを待ってるぞ！

セガプレス プレゼント　今回はコレ！

今回のプレゼントは、「デジタルサーカス」のために作られたスタッフブルゾンを５名様に。ちなみにサイズはフリーだよ。

「ワーきた」の順番を待つ
箱崎支部より

ワープが羽田に WARP やってきた！

飯野賢治のラジオがスタート!! TOKYO FMの番組スタッフに直撃インタビュー

左から、プロデューサー/延江 浩さん
広報担当/岩村 創さん
この他に、営業担当/竹内英人さんも同席

編集部　飯野さんをプロデューサーとして起用されようと思われたきっかけは？
岩村　マイケル・ナイマンの特番で、飯野さんに出演していただき、その時『見えるラジオ』を操作され、このメディアの可能性に興味を持たれたようです。そこで『この見えるラジオで何か新しいことをやってくれないか』と話を持ちかけたんです。
編集部　飯野さんの率直な印象はどうですか？
岩村　すばらしく頭の回転も、しゃべりも速いですね（笑）。それと、本当に好奇心旺盛ですね。
竹内　中途半端なことはしない。それと、どこかピュアな心を持っていますよね。本当に人をどうやったら楽しませることができるかということを常に考えてますよね。
延江　宇宙観、イマジネーションを大切にされていますね。あと、まっすぐに突き進むって感じがします。ラジオに合う感覚を持っていますね。
編集部　2月3日から「見えるラジオ」の番組がスタートしましたよね？
岩村　「飯野賢治のラゾネタ」という面白いウワサなどの街ネタを募集する番組です。飯野さん自身がネタの選別もすべて行い、コメントもくださっています。
編集部　実際のリスナーの反響はいかがですか？
岩村　順調に伸びてますよ。かなりの反響が毎日来ています。
編集部　リスナーもゲームユーザーが多い？
岩村　ヒト、モノ、ゲーム、ウワサの4分野のうちでは、ゲームネタがやっぱり多いですね。年齢的には20歳代の男性がほとんどです。
編集部　この番組のシステムについて教えてください。
岩村　今回の番組の場合は、ネタの募集方法が3つあり、FAXとハガキ、それとインターネット。集まったネタは飯野さんにすべてメールで送り、選んでもらっています。かなりの量なので、本当に頭が下がりますよ。
編集部　この番組も3月27日に終了し、優秀作品にはENO大賞が贈られるんですよね。こちらも、飯野さん自身が選出する？
岩村　もちろん。ENO大賞の"報酬"は「Macintosh Power Book 5300」、見えるラジオ賞は「ラスベガス往復ペアチケット」。商品も飯野さんのアイデアです。
竹内　ラスベガスは、飯野さんにとって人生を見つめ直す場所らしいですよ（笑）。プレゼントにも飯野さんなりの深いこだわりがあるんです。
編集部　3月1日からスタートする「ナイトワープ～ENO@HOME～」は？
延江　飯野さんの夢は地球を飛び出して宇宙に行くこと。だから、宇宙船（コタツ）から地球へ配信するイメージです。飯野ワールドをラジオ的に表現したい。テーマ曲も22時間かけて作ってくださいました。でも、よく時間ありましたよね（笑）。
編集部　それでは，この番組のPRをどうぞ。
延江　しゃべることにも選曲にも、飯野ワールドがある。何より、これを楽しんでほしい。それに、最新の飯野情報も聞けます。ゲストも豪華、クリエイター、アーティストとめくるめくという感じです（笑）。番組連動の『見えるラジオ』だって、1粒で2度おいしいですよ（笑）。
竹内　飯野さんは本当にしゃべりが面白いので、FMっぽくない放送にしたいです。
編集部　最後に、飯野さんへのメッセージを。
岩村　飯野ワールドでラジオを変えてほしい、ラジオの可能性を引き出してほしいです。

ラジオで今度こそ、会おう!!

「飯野賢治のラゾネタ」
3月27日まで放送中
月曜から木曜18:00から23:00
TOKYO FM
情報は、ハガキ（〒102-80 見えるラジオ「飯野賢治ラゾネタ」係）、FAX（03-3221-1800）、インターネット（http://www.tfm.co.jp/）で募集中

「ナイトワープ～ENO@HOME～」
3月1日スタート
毎週土曜 深夜3:00から4:00
TOKYO FM
「見えるラジオ」連動番組も放送
番組のロゴは飯野氏作の力作!!

ちなみに、「飯野賢治のラゾネタ」で放送されたネタをちょっとだけ。「薬局マツモトキヨシ、結婚の為ナガヌマキヨシに改名の噂」「バーチャ3である事をすると、最後の敵がなぎら健壱になる噂有」「中野の喫茶店「クラシック」、ミルクがマヨネーズのキャップで出てくる」ってこんな感じ。一度見てみては？

好評発売中

ダンジョン狂騒曲

坂田靖子 著・画

「スーパー64」で好評連載のコラムが単行本になりました。書き下ろしのコミックなど読んで見て楽しめる、ゲームフリークのまんが家が放つ初のコラム集です。

B6判・192ページ
定価1,000円

好評発売中

ゲームマシンはデイジーデイジーの歌をうたうか

小野不由美 著 水玉螢之丞 画

B6判・240ページ
定価1,000円

ゲームブームといわれて、すでに10年あまり。これほど長い間、ブームといわれ続けたジャンルがあったでしょうか？　最初は子供の遊びであったゲームを今は大の大人までやる時代。いったいゲームの魅力とは、なんなのだろう。かつては、ゲームからいちばん遠い存在であったはずの大人の、しかも女性の小野不由美さんが、ゲームへの熱い思いをかたりかけてくれます。ああ、そうだったよなあと共感するもよし、自分との違いにおどろくもよし。ともかく楽しめる一冊でしょう。

ゲームデザイナー
堀井 雄二

定価は税込です。お近くの書店でお求めください。

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 Tel.03-5642-8101
SOFT BANK

EW SOFT SCHEDULE

新作ソフトスケジュール

スケジュール表の見方

【ジャンル】**ACT**…アクション／**RPG**…ロールプレイング／**SHT**…シューティング／**ADV**…アドベンチャー／**SLG**…シミュレーション／**SPT**…スポーツ／**RAC**…レース／**PUZ**…パズル／**TAB**…テーブル／**A·RPG**…アクションロールプレイング／**QIZ**…クイズ／**EDU**…エデュテイメント／**MOV**…インタラクティブムービー／**ETC**…その他
【対応機器】**ハンドル**…レーシングコントローラー／**マウス**…シャトルマウス／**マルチ**…マルチターミナル6／**アナログ**…アナログミッションスティック／**ケーブル**…対戦ケーブル／**マルコン**…セガマルチコントローラー／**ツイン**…ツインスティック／**ムービー**…ムービーカード
【年齢制限など】**18推**…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
2月	28日	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	4,800円	セガ	PUZ&ACT	
	28日	NBA JAM エクストリーム	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	マルチ
	28日	Space JAM（スペースジャム）	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	マルチ
	28日	首都高バトル'97	5,800円	イマジニア	RAC	
	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	5,800円	光栄	TAB	
	28日	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	6,200円	翔泳社	RPG	
	28日	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes	6,800円	T&Eソフト	SLG	マルチ
	28日	天地無用！　連鎖必要	6,800円	パイオニアLDC	PUZ	
	28日	続ぐっすんおよよ	5,800円	バンプレスト	A·PUZ	
	28日	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	5,800円	ビック東海	格闘ACT	
	28日	キューブバトラー	5,800円	やのまんゲームス	格闘PUZ	
3月	7日	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	6,800円	セガ	ADV	
	7日	★EVE burst error 特製パワーメモリー付バージョン	7,800円	イマジニア	ADV	④、18推
	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	5,800円	コナミ	SHT	銃
	7日	GAME-WARE Vol.4	2,980円	ゼネラル・エンタテインメント	ETC	
	7日	PLANET JOKER	5,800円	ナグザット	SHT	マウス、マルコン
	7日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	4,800円	バンダイ	SHT	ツイン
	14日	Jリーグ ビクトリーゴール'97	5,800円	セガ	SPT	マルチ
	14日	マンクスTTースーパーバイクー	5,800円	セガ	RAC	ハンドル、マルコン
	14日	WORMS	5,800円	アイマックス	SLG	
	14日	きゅー爆っく	5,800円	アクティビジョン・ジャパン	ACT	
	14日	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	2,980円	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ETC	ムービー
	14日	アドヴァンストV.G.（通常版）	7,800円	TGL	格闘ACT	
	14日	アドヴァンストV.G.（ジグソーパズル込み初回限定版）	9,800円	TGL	格闘ACT	
	14日	優駿クラシックロード	5,800円	ビクター/ビクターソフト	SLG	
	15日	実戦パチスロ必勝法4	5,800円	サミー工業	TAB	
	20日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	6,800円	セガ	SLG	
	20日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	2,800円	コナミ	ETC	
	20日	神風拳	5,800円	ザウルス	格闘ACT	
	20日	SANKYO FF	5,800円	ティーイーエヌ研究所	周辺	
	20日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	5,800円	ティーイーエヌ研究所	ETC	SANKYO FF対応
	20日	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	5,800円	ヒューマン	SLG	
	20日	スタンバイ Say You!	5,800円	ヒューマン	ADV	
	27日	Civilization　新世界七大文明	5,800円	アスミック	SLG	
	28日	サクラ大戦　花組対戦コラムス	5,800円	セガ	PUZ	
	28日	プロ野球 グレイテストナイン'97	5,800円	セガ	SPT	
	28日	太平洋の嵐2 疾風の艨艟	6,800円	イマジニア	SLG	
	28日	太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス	7,800円	イマジニア	SLG	②
	28日	ウルフファング 空牙2001・SS	5,800円	エクシング	A·SHT	
	28日	メタルスラッグ	5,800円	SNK	A·SHT	RAM
	28日	メタルスラッグ（拡張RAM同梱版）	7,800円	SNK	A·SHT	RAM
	28日	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ	2,980円	NECインターチャネル	ETC	限定販売
	28日	サイバーボッツーフルメタルマッドネスー（通常版）	5,800円	カプコン	格闘ACT	RAM
	28日	サイバーボッツーフルメタルマッドネスー（超限定版）	7,800円	カプコン	格闘ACT	RAM
	28日	SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST	8,800円	光栄	ADV	
	28日	三國志孔明伝	7,800円	光栄	SLG+RPG	
	28日	大航海時代Ⅱ	6,800円	光栄	SLG+RPG	
	28日	実戦パチンコ必勝法 TWIN	5,800円	サミー工業	ETC	
	28日	クレイジーイワン	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	28日	パズルボブル3	5,800円	タイトー	PUZ	
	28日	モンスタースライダー	5,800円	ダットジャパン	PUZ	
	28日	ファーランドストーリー～破亡の舞～	6,800円	TGL	S·RPG	
	28日	ドラゴンマスターシルク	6,800円	データムポリスター	RPG	
	28日	機動戦士Zガンダム　前編　Zの鼓動	6,800円	バンダイ	ACT	
	28日	マジカルホッパーズ	6,800円	バンダイ	ACT	
	下旬	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	12,800円	徳間書店インターメディア	ツール	
	下旬	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	9,800円	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	新海底軍艦～鋼鉄の孤独～	6,800円	アスキー	SLG	
	未定	卒業 Crossworld	5,800円	小学館プロダクション	ADV	
	未定	幻のブラックバス	5,800円	メイクソフトウェア	SPT	
	未定	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	5,800円	メディアワークス	RPG	
4月	4日	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	6,800円	グラムス	SLG+RPG	
	4日	アンジェリーク Special 2	7,800円	光栄	SLG	
	4日	アンジェリーク Special 2 プレミアムBOX	9,800円	光栄	SLG	
	4日	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	6,800円	光栄	EDU	
	4日	ダークハンター～上 異次元学園～	6,800円	光栄	EDU	
	4日	actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	
	11日	新テーマパーク	5,800円	EAV	SLG	
	11日	東京SHADOW	8,800円	タイトー	MOV	
	18日	雀帝　バトルコスプレイヤー	6,800円	ダイキ	麻雀	
	25日	龍的五千年	6,800円	イマジニア	ADV	
	25日	キャスパー	5,800円	インタープレイ／EAV	ACT	
	25日	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	25日	わくわく7	5,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	25日	わくわく7（拡張RAM同梱）	7,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	25日	ファンタステップ	5,800円	ジャレコ	ADV	マウス
	25日	WARA2 WARS 激闘！大軍団バトル	5,800円	翔泳社	SLG	
	25日	★シーバス・フィッシング2	5,800円	ビクター/ビクターソフト	SLG	
	25日	デジグ　アクアワールド	4,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	25日	デジグ　TIN TOY	4,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	下旬	峠KING THE SPIRITS 2	5,800円	アトラス	RAC	
	下旬	リターンファイアー	3,800円	ソフトバンク	ACT	
	未定	クロウ	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	ブラック　ドーン	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	6,800円	データイースト	TAB	②
	未定	超フラッピー	5,800円	デービーソフト	ACT+PUZ	
	未定	GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	★DEKA4駆～タフ・ザ・トラック～	5,800円	ヒューマン	RAC	
5月	2日	THE UNSOLVED（ジ　アンソルブド）	7,800円	ヴァージンインタラクティブ	ADV	③
	9日	ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー	6,800円	アスク講談社	ADV	②
	9日	フリートークスタジオ　～マリの気ままなおしゃべり～	5,800円	メディアエンターテイメント	ADV	
	下旬	エーベルージュ	6,800円	タカラ	SLG	
	下旬	ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R	6,800円	メディアリング	RAC+RPG	
	未定	GROOVE ON FIGHT	5,800円	アトラス	格闘ACT	
	未定	プラドルDISC キャンペーンガール'97	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	未定	ゲーム天国	5,800円	ジャレコ	SHT	
	未定	ゲーム天国極楽パック	7,800円	ジャレコ	SHT	ビデオつき
	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	5,800円	ジャレコ	ACT	
	未定	SKULL FANG～空牙外伝～	5,800円	データイースト	SHT	
	未定	マジカルドロップ3～とれたて増刊号～（仮称）	5,800円	データイースト	PUZ	
	未定	BREAK POINT	6,800円	パック・イン・ソフト	SPT	
	未定	インパクトレーシング	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SHT+RAC	
6月	未定	★トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～	5,800円	ナグザット	SPT	
7月	未定	Cat the Ripper－13人目の探偵士－	5,800円	トンキンハウス	ADV	
9月	未定	ファンズフォルム（仮称）	未定	日本MMIテクノロジー	ADV	
春	未定	コマンド&コンカー	6,800円	セガ	SLG	②
	未定	アイアンブラッド	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
	未定	ナイスショット	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	6,800円	SNK	RPG	RAM
	未定	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	6,800円	光栄	EDU	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
春	未定	ダークハンター～下 妖魔の森～	6,800円	光栄	EDU	
	未定	機動戦艦ナデシコ やっぱり最後は「愛が勝つ」？	5,800円	セガ	ADV	
	未定	DOOM	5,800円	ソフトバンク	A・SHT	
	未定	プライマルレイジ	3,800円	ソフトバンク	格闘ACT	
	未定	デジタルアンジュ-電脳天使SS-	5,800円	徳間書店インターメディア	ADV	
	未定	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	6,800円	バンダイビジュアル	SHT	②
	未定	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！～	6,800円	BMGジャパン/HATNET	ADV	
	未定	はるかぜ戦隊Vフォース	5,800円	ピング	SLG	③
	未定	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	5,800円	メディアクエスト	S・RAC	
	未定	ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	スカイターゲット	未定	セガ	SHT	アナログ、マルコン
	未定	デザエモン2（DEZA 2）	未定	アテナ	SHT	
	未定	スレイヤーズ	未定	角川書店	S・RPG	
	未定	ルナ シルバースターストーリーMPEG版（仮称）	未定	角川書店	RPG	ムービーカード必須
	未定	実況パワフルプロ野球'97（仮称）	未定	コナミ	SPT	
	未定	D-XHIRD	未定	タカラ	格闘ACT	
	未定	JリーグGO GOゴール!（仮称）	未定	テクモ	SPT	マルチ
	未定	カオスシード	未定	ネバーランドカンパニー	SLG	
	未定	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	未定	パック・イン・ソフト	PUZ	
夏	未定	ファンタズム	9,800円	アウトリガー工房	ADV	⑧
	未定	バイオハザード	5,800円	カプコン	ETC	
	未定	爆れつハンターR	5,800円	キングレコード	ADV	18推
	未定	AMOK	5,800円	光栄	SHT	
	未定	提督の決断Ⅲ	9,800円	光栄	SLG	
	未定	麻雀青天井（仮称）	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-（仮称）	5,800円	メディアミューズ	格闘ACT	
	未定	プリズムコート（仮称）	未定	FPS	育成SLG	
	未定	X-MEN VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	未定	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	未定	コナミ	PUZ	
	未定	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春	未定	コナミ	ADV	マウス
	未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
	未定	RIVEN The Sequel to MYST	未定	サンソフト	ADV	
	未定	DESIRE～背徳の螺旋～	未定	シーズウェア/イマジニア	ADV	18推
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
	未定	★街	未定	チュンソフト	サウンドノベル	②
	未定	タンク（仮称）	未定	BMGジャパン/NMS	ACT	
	未定	ラングリッサーⅣ	未定	メサイヤ	SLG	
	未定	レイヤーセクションⅡ（仮称）	未定	メディアクエスト	SHT	
	未定	瞳Evolution（仮称）	未定	メディアリング	育成SLG	
	未定	リアルサウンド（仮称）	未定	WARP	ETC	②
秋	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
	未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	②
	未定	HOP STEP あいどる	6,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
	未定	★雀じゃん恋しましょ	未定	ビスコ	TAB	
'97年中	未定	★Wizard's Harmony2	4,900円	アークシステムワークス	育成SLG	
	未定	スノークィーン	4,800円	アリアドネメディア	ETC	
	未定	RENSA-恋鎖-	5,800円	シグナルライト	PUZ	
	未定	怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	未定	HERC'S ADVENTURES	5,800円	BPS	A・RPG	
	未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	未定	メックウォーリア2	未定	アクティビジョン・ジャパン	ACT+SLG	
	未定	センチメンタル・グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	デッドリースカイ（仮称）	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	ACT	
	未定	モトクロス（仮称）	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	RAC	
	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
	未定	幻の魚 [The Phantom Fish]	未定	ソフトオフィス	SLG	
	未定	シルエットミラージュ	未定	トレジャー	ACT	
	未定	FARADOON～THE LEND of DRAGON CASTLE～	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	未定	ハドソン	SLG	
発売日未定	未定	mr. BONES	5,800円	セガ	ACT	②
	未定	逆鱗弾	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	BLAM! マシーンヘッド	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
発売日未定	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	モンスターメーカー～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	フィッシング甲子園Ⅱ	6,800円	キングレコード	SPT	
	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定	3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ・パイオニア	TAB	
	未定	アサルトリグス	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	未定	オフロード	3,800円	ソフトバンク	ACT	
	未定	エアーコマンダー	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	紫炎龍	5,800円	童	SHT	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
	未定	ラストブロンクス 東京番外地	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	★NHL Breakaway	未定	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	★All Star Baseball	未定	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	囲碁	未定	アスキー	TAB	
	未定	ダービースタリオン（仮称）	未定	アスキー	SLG	
	未定	ウェルカムハウス	未定	イマジニア	ADV	
	未定	ぱにっくちゃん	未定	イマジニア	ADV	
	未定	プロピンボール	未定	イマジニア	TAB	
	未定	ロッククライミングシミュレーション未踏峰への挑戦アルプス編・ヒマラヤ編	未定	ウイネット	SLG	
	未定	同級生2	未定	NECインターチャネル	ADV+SLG	18推、マウス
	未定	ドラゴンナイト4	未定	NECインターチャネル	S・RPG	18推
	未定	魔法少女プリティサミー	未定	NECインターチャネル	ADV	
	未定	下級生	未定	エルフ	ADV	18推
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
	未定	大戦略-STRONG STYLE-	未定	OZクラブ	SLG	
	未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer.9.7～	未定	KAZe	TAB	
	未定	スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode1「月の神殿」	未定	カプコン	ADV	
	未定	スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode2「死闘！ワイリーナンバーズ」	未定	カプコン	ADV	
	未定	スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode3「最後の戦い!!」	未定	カプコン	ADV	
	未定	★バイオハザード2	未定	カプコン	ETC	
	未定	ロックマンX4	未定	カプコン	ACT	
	未定	グランディア	未定	ゲームアーツ	RPG	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲームアーツ	RPG	
	未定	バーチャパーク〝THE FISH〟	未定	光栄	ETC	
	未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
	未定	ときめきミュージックCD2（仮称）	未定	コナミ	ETC	
	未定	・プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	未定	SADA SOFT	ETC	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん！with シェイプUPガール（仮称）	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	現代大戦略 Strikes（仮称）	未定	システムソフト	SLG	
	未定	魔法学園LUNAR!	未定	スタジオ アレックス	RPG	
	未定	スチームハーツ	未定	TGL	SHT	
	未定	東京立身出世伝（仮称）	未定	ナグザット	ADV	
	未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
	未定	My Dream～オンエアが待てなくて～	未定	日本クリエイト	SLG	
	未定	USドラッグチャンプ（仮称）	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ（仮称）	未定	日本物産	SLG	
	未定	テラクレスタ3D（仮称）	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀（仮称）	未定	日本物産	TAB	
	未定	ロッククライミング 未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	未定	NETYOU	SLG	
	未定	大江戸ルネッサンス	未定	パック・イン・ソフト	SLG	
	未定	ロボット混戦RPG（仮称）	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	スワッグマン	未定	ビクター/ビクターソフト	A・PUZ	
	未定	ダンジョンマスター（仮称）	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	MARICA～真実の世界～	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	かもめ大作戦～女神たちのささやき～	未定	ピング	SLG	
	未定	バブルシンフォニー	未定	ピング	PUZ	
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	スタートリング・オデッセイⅠブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅡ魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅢミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

EGA SATURN SOFT DATA BANK

全ソフトの今がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

—1994年11月22日▶1997年2月21日—

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.32の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「—」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「—」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.78の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		94年11月発売ソフト						
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.0625	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト（サン電子）	7800	ADV	8.0568	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.7124	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	5.5767	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	5.28	—	
		94年12月発売ソフト						
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	6.3283	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.3877	—	ハンドル
8	9日	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜	セガ	4800	ACT	7.3842	—	
		95年1月発売ソフト						
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.769	7.0	タップ
10	27日	GOTHA 〜イスマイリア戦役〜	セガ	6800	SLG	6.1446	5.66	
		95年2月発売ソフト						
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜スタドラーに挑戦〜	セガ	8800	SPT	8.3808	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.63	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	7.5363	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイ Special	ジャレコ	6900	TAB	7.3664	7.33	18推
		95年3月発売ソフト						
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト（サン電子）	6000	PUZ	5.3305	5.0	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	8.7686	8.66	アナログ
17	10日	麻雀飄流島	アスキー	6800	TAB	5.3793	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.2731	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1 〜時の迷子〜	光栄	8800	ETC	6.6417	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2 〜伝説のハスラー〜	データイースト	6800	TAB	7.5485	6.33	
		95年4月発売ソフト						
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6326	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 〜命がけの旅〜	光栄	8800	ETC	6.7058	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3 〜私にさよならを〜	光栄	8800	ETC	6.0925	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	6.8571	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク 〜Message for the Future〜	セガ	8800	ETC	7.9809	6.0	
26	28日	三國志IV	光栄	14800	SLG	7.8023	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A・RPG	7.1532	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	7.1288	5.33	
		95年5月発売ソフト						
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2491	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀PV	セタ	8800	TAB	8.5189	8.0	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1469	7.0	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.5701	4.66	ハンドル
		95年6月発売ソフト						
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.1531	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト（サン電子）	8900	TAB	6.8173	7.33	マウス
35	16日	〜制服伝説〜 プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.6699	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ〜	KAZE	5800	PIN	8.759	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード 〜奇稲田秘録伝〜	セガ	5800	RPG	7.4052	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.165	6.0	18推
		95年7月発売ソフト						
39	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	6.3631	6.0	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.336	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.7372	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.3023	3.33	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	7.5703	7.0	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.4033	6.0	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	3.9041	4.66	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲームアーツ	5800	ADV	8.4071	7.0	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.7467	8.0	②
48	28日	クロックワークナイト〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜	セガ	4800	ACT	7.563	6.0	
49	28日	THE 野球拳スペシャル 〜今夜は12回戦〜	ソシエッタ代官山	6800	ETC	6.8923	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3506	7.0	
		95年8月発売ソフト						
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	5.9044	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語〜麻雀狂時代 セクシーアイドル編〜	マイクロネット	6800	TAB	2.5384	4.0	18推
53	11日	卒業II ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1297	7.0	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.568	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.4471	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	7.0308	7.0	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.6553	6.0	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A・RPG	6.6298	6.0	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	5.1034	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.6101	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A・RPG	9.0221	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6800	TAB	6.6923	6.66	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.4576	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.9285	5.33	
		95年9月発売ソフト						
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.2631	6.0	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.1341	8.66	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	8.0289	6.66	
68	22日	ワールドアドバンスド大戦略 〜鋼鉄の戦風〜	セガ	7800	SLG	9.0188	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.503	8.0	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.1551	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社／BMGビクター	5800	PUZ	5.3225	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.6588	7.33	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.2916	7.0	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.3787	6.66	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.4205	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.5396	7.0	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	7.7789	6.0	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.25	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.292	7.0	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	6.7866	6.66	マウス
81	29日	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア（アローマ）	7800	ETC	6.7857	7.0	X
82	29日	ウイングアームズ 〜華麗なる撃墜王〜	セガ	5800	SHT	6.4866	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE I 〜悪夢の序章〜	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.7777	6.0	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	4.25	5.33	18推
		95年10月発売ソフト						
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜サラ・ブライアント〜	セガ	1280	ETC	7.6634	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジャッキー・ブライアント〜	セガ	1280	ETC	7.9462	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	6.0	6.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	7.8947	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6032	7.0	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.5909	6.0	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス〜恋のてんぱいビート〜	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	TAB	6.9587	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	8.9971	8.0	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.687	7.0	
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.5257	6.0	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.0243	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	7.4727	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.752	5.0	ハンドル
98	27日	結婚前夜（限定販売）	小学館プロダクション	2000	ETC	4.647	—	
99	27日	「占都物語」そのI	CRI	5800	ETC	5.25	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.7333	5.33	18推、マウス
		95年11月発売ソフト						
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	8.0076	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	4.75	3.33	
103	10日	ぱくぱくアニマル〜世界飼育係選手権〜	セガ	4800	PUZ	8.2677	6.33	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.8924	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	セガ	1280	ETC	7.9367	-	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	セガ	1280	ETC	7.96	-	
107	17日	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	7.4545	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.5	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.3689	5.66	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	5.923	5.66	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト（サン電子）	4900	PUZ	6.6842	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.1012	8.0	
113	22日	ギャラクシーファイト〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	サンソフト	5800	ACT	7.4424	5.66	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.8888	7.0	
115	22日	燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.5357	5.0	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	3.25	4.33	
117	24日	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	セガ	7800/5800	SHT	9.0196	9.0	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	8.1643	7.0	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	6.5764	7.0	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	6.1	5.66	
121	24日	シュトラール 〜秘められし七つの光〜	メディアエンターテイメント	4800	ACT	4.375	5.33	
		95年12月発売ソフト						
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.332	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.3125	6.0	マルチ
124	1日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	6.3333	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	セガ	1280	ETC	7.45	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	セガ	1280	ETC	8.2045	—	
127	8日	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	5.8076	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	3.7	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.1538	5.33	
130	8日	[illegible] GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	7.6	6.0	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.3253	6.66	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.9585	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.1761	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	ビック東海	5800	SPT	8.5116	7.33	マルチ
135	15日	クロックワークナイト〜ペパルーチョの福袋〜	セガ	6800	ACT	7.74	6.66	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.7207	7.0	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	7.0454	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.5714	6.0	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	6.1562	6.0	ハンドル
140	15日	結婚〜Marriage〜	小学館プロダクション	6800	SLG	3.2391	5.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	グラムス	6800	SLG	7.0	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.0976	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.4168	7.66	
145	22日	ゴジラ－列島震撼－	セガ	5800	SLG	7.5232	7.0	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.3364	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	4.0405	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.3913	6.0	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8352	8.0	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.1312	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	8.0127	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	2.7407	4.33	マウス
		96年1月発売ソフト						
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	7.9439	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	3.76	4.66	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	6.8888	6.0	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト（サン電子）	6800	TAB	6.8421	6.0	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.5662	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.4513	8.0	マルチ
159	26日	でろ～んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	7.4782	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～[illegible]～	セガ	1280	ACT	7.9333	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	セガ	1280	ETC	7.4054	—	
		96年2月発売ソフト						
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	6.7647	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.4186	5.66	マウス
164	2日	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	セガ	5800	ACT	5.8723	6.0	
165	9日	天地無用！ 魎皇鬼温泉湯けむりの旅	ユーメディア（アローマ）	8900	ADV	6.9058	5.0	②、18推
166	9日	PDウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.7142	6.0	
167	16日	ROBO・PIT（ロボ・ピット）	アルトロン	5800	ACT	7.6263	6.33	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	—	6.0	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	6.2307	6.0	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	8.9861	9.0	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6800	SLG	8.501	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	6.7948	6.33	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	7.4828	5.66	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	6.9333	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.6363	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.1481	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	ＥＡＶ	5800	ADV	6.1041	6.66	
178	23日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.2222	6.66	
179	23日	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ＨＡＭＬＥＴ（博報堂）	5000	ETC	—	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	5.5806	5.33	マウス
181	23日	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	セガ	5800	ADV	7.375	7.33	
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.2437	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	7.9938	7.66	
184	1日	GOTHAⅡ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	6.9756	6.0	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	セガ	1280	ETC	7.7173	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	セガ	1280	ETC	7.283	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	—	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.4523	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	6.1388	6.0	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	6.3125	6.0	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9007	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲームアーツ	5800	SHT	9.0715	8.0	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.5703	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A・RPG	7.5436	6.66	
195	15日	FIFAサッカー'96	EAV	5800	SPT	5.1666	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	6800	ETC	5.1888	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	ＣＬＥＦ	4800	QIZ	5.7826	5.0	
198	15日	ZORK Ⅰ	翔泳社	5800	ADV	7.3461	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	ＯＺクラブ／ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.35	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.7826	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	5.25	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	5.7333	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.4375	6.0	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2006	9.66	
205	22日	水滸演武～風雲再起～	データイースト	5800	ACT	8.0337	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.7037	7.66	
207	22日	My Best Friends ～st.アンドリュー女学園編～	アトラス	6800	PUZ	7.36	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.3538	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	5.3076	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.5	6.66	
211	22日	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	ＭＩＺＵＫＩ	5800	ETC	—	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	ＳＮＫ	7800	ACT	8.694	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.8671	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.4985	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.1384	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.4961	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.1354	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	ＭＩＺＵＫＩ	5800	ETC	7.431	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品）	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	7.1913	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.5625	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	6.9565	6.33	
222	29日	HORROR TOUR（ホラーツアー）	オー・シー・シー	5800	ADV	4.7368	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	6.3076	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	3.9166	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	日本システム	6800	TAB	5.4705	4.66	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	7.0625	5.33	
227	29日	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.7115	6.33	X
228	29日	超兄貴 ～究極…男の逆襲～	メサイヤ	5800	SHT	5.027	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.625	5.66	X
230	29日	NFL クォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	5.9	6.66	マルチ
		96年4月発売ソフト						
231	5日	2度あることはサンドアール	ＣＲＩ	5800	ETC	8.121	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	7.6585	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.4312	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1822	—	マルチ
235	5日	鉄球～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	5.625	6.0	
236	19日	3×3EYES ～吸精公主～S	日本クリエイト	7300	ADV	8.3265	7.0	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	—	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	2.1	4.33	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	—	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.7196	7.66	X
241	26日	THOR～精霊王紀伝～	セガ	5800	A・RPG	8.5468	8.0	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	3.7647	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	6800	ADV	6.36	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.3973	7.0	マウス
245	26日	首領蜂（ドンパチ）	アトラス	5800	SHT	7.0156	5.0	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	6.4444	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	7800	TAB	9.1382	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラビュラスパニック	BMGビクター／翔泳社	5300	TAB	—	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	3.4615	5.0	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	3.9285	4.33	18推、マウス
		96年5月発売ソフト						
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	5800	TAB	8.0	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.6428	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.8125	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ	8800	TAB	7.8367	7.33	X
256	24日	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	6300	SLG+RPG	7.8319	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法！3	サミー工業	6800	TAB	7.3333	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.8787	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.4705	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	—	6.0	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.234	6.0	
262	31日	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.8	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	—	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスRプレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	—	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.1927	7.33	
		96年6月発売ソフト						
266	7日	ダライアスⅡ	タイトー	5800	SHT	6.6351	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	テクノソフト	5800	SHT	6.0434	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	7.3076	7.33	
269	14日	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	—	7.0	
270	14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは？～	イマジニア	6800	ADV	5.0454	4.33	18推
271	14日	爆快！スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	—	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	6.1666	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	7.8988	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.7574	7.66	
276	28日	餓狼伝説3－遥かなる闘い－	SNK	6800	ACT	6.3059	6.0	
277	28日	誕生S～Debut～	NECインターチャネル	6800	SLG	8.0823	7.0	18推
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	8.7727	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテインメント	2480	ETC	5.7906	—	
280	28日	必殺！	バンダイビジュアル	5800	ACT	2.56	5.66	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター／POW	5800	ETC	—	6.0	
282	28日	大牌砦（DAITORIDE）	メトロ	5800	PUZ	—	6.66	
283	28日	躍兄弟劇場第一巻 麻雀篇	ユーメディア（アローマ）	5800	TAB	—	6.0	
		96年7月発売ソフト						
284	5日	NiGHTS（ナイツ）＜セガマルチコントローラー同梱／ソフト単品＞	セガ	7800/5800	ACT	9.2609	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	6.9459	5.0	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.0439	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.5359	7.66	
288	12日	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003, inc	5800	SLG	6.7209	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	—	4.66	
290	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	6.2222	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	—	5.0	
292	12日	WIPEOUT（ワイプアウト）	ソフトバンク	5800	RAC	8.2926	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.3691	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.1574	7.33	マルチ、モデム
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	—	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー＜ミッションスティック同梱／ソフト単品＞	セガ	6800/3800	SHT	8.391	8.0	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル～forever with you～＜デラックス版／スペシャル版＞	コナミ	6800/9800	SLG	8.6033	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	5.0	②、18推
299	26日	パズルボブル2X	タイトー	5800	PUZ	8.4796	8.0	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.3455	8.66	
301	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	6800	ADV	5.8947	5.33	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	7.1219	5.0	
303	26日	プラドルDISC Vol.1 木下優	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
		96年8月発売ソフト						
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	4.0	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	
306	2日	Body Special 264	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	—	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.4047	6.33	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア（エコール）	5800	SHT	2.0163	3.0	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	7.5813	8.0	
312	9日	同級生if	NECインターチャネル	7800	ADV	8.6791	7.0	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サン電子（サンソフト）	6500	RPG	7.6167	5.0	
314	9日	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	—	7.0	
315	9日	NIGHTRUTH（ナイトゥルース） Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテインメント	6800	ADV	6.1875	5.33	②、18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.5	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	8.1947	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	4800	SPT	7.2631	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	5.5	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	—	6.0	
324	23日	競才－競馬データSTABLE－	ナグザット	8800	ETC	—	4.33	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	—	6.33	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	—	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	7.6	7.66	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	—	6.33	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	8.9984	9.0	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	—	4.33	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	7.44	6.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.0	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	—	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	8.2909	7	マルコン
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	プラドルDISK Vol.2 内山美紀	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	6.8823	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	—	5.33	ムービーカード
		96年9月発売ソフト						
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	3.75	3.0	
340	6日	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	カプコン	5800	ACT	7.7954	6.0	
341	6日	鋼鉄霊域（スティールダム）＜通信ケーブル同梱／ソフト単品＞	テクノソフト	6800/5800	SHT	7.7692	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	—	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	—	5.66	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.1583	8.33	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	9.1172	9.66	
346	20日	SEGA AGES／アウトラン	セガ	3800	RAC	8.7359	7.33	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝I　戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.4448	7.0	
348	20日	Destruction Derby（デストラクションダービー）	ソフトバンク	5800	RAC	7.2777	6.66	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	6800	ACT	7.9843	8.33	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	セガ	6800/8800	ADV	9.5285	8.33	②、マウス
351	27日	SEGA AGES／アフターバーナーII	セガ	3800	SHT	8.3941	7.33	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	8.9827	—	モデム、ハンドル、マルコン
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	8.238	5.66	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	7.7	6.0	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	—	5.66	
357	27日	三國志V	光栄	9800	SLG	8.8127	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック 1	テクノソフト	4800	SHT	7.6666	5.33	
359	27日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	8.2727	6.0	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	6.3369	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.8015	7.33	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	5.84	5.33	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹　若草物語	ナグザット	8800	TAB	7.0	4.66	X
365	27日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ　麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	4.0	18推
		96年10月発売ソフト						
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	8.7272	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.6864	6.33	
370	4日	GAME WARE VOL. 3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.0175	—	
371	4日	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	—	6.0	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	
373	4日	麻雀大会II Special	光栄	6800	TAB	7.25	6.33	
374	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	6500	ETC	—	5.33	
375	10日	本格4人打ち麻雀　芸能人対抗麻雀 THE われめ DE ポン	ビデオシステム	7800	TAB	—	6.66	
376	10日	南の島にブタがいた	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	—	—	
377	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲーム アーツ	6800	TAB	8.2641	7.33	
378	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	—	5.33	マウス
379	18日	マイティヒット～Mighty Hits～	アルトロン	5800	SHT	7.1428	6.0	
380	18日	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	メサイヤ	6200	SLG&RPG	8.5382	7.0	
381	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	—	5.66	
382	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	—	5.33	
383	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	8.25	7.33	
384	25日	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ	東芝EMI	6800	SLG	7.3125	6.66	
385	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	8.9166	7.66	
386	25日	ワールドシリーズベースボールII	セガ	5800	SPT	7.6956	5.66	
		96年11月発売のソフト						
387	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	7.923	8.0	
388	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	8.5263	7.33	
389	1日	バップブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	8.8125	6.0	
390	1日	LULU	セガ	4800	ETC	7.2941	6.0	
391	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣＜ソフト単体／RAM同梱＞	SNK	5800/6800	格闘ACT	7.8593	7.0	RAM
392	8日	Special Gift Pack	BMGビクター	7700	ETC	—	—	
393	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	バラエティ	—	—	ムービー、限定販売
394	8日	リグロード サーガ2	セガ	5800	S・RPG	7.9117	6.33	
395	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	—	7.0	
396	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	7.0	マウス
397	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	9.0634	6.66	
398	15日	風水先生	HAMLET（博報堂）	5800	SLG	—	6.33	
399	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A・SHT	7.0454	6.66	
400	22日	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
401	22日	NFL クォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.33	
402	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	1.4	6.33	マウス、銃
403	22日	クリスマスナイツ冬季限定版＜限定品＞	セガ	—	ACT	8.9284	—	マルコン
404	22日	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	5800	TAB	—	6.33	マウス
405	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	8.9411	7.66	
406	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	—	5.0	
407	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	9.0	8.66	銃
408	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	1.9	3.66	
409	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	6.931	6.66	
410	29日	サンダーフォースゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	8.6956	6.0	
411	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	—	6.0	
412	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMGビクター／ロボトミー	5800	ACT	9.1	8.33	
413	29日	対局将棋　極II	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	—	7.33	
414	29日	太閤立志伝II	光栄	7800	SLG	8.28	6.66	
415	29日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	データイースト	5800	ADV	7.64	6.66	
416	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	9.0915	8.33	ツイン
417	29日	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	8.5869	7.66	マルチ
418	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～	エンジェル	5800	格闘ACT	3.4	5.66	
419	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	—	—	
420	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ／EAV	5800	SHT	6.9166	7.33	
421	29日	プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ	SADA SOFT	3800	ETC	—	—	
		96年12月発売のソフト						
422	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
423	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
424	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
425	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
426	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	

データバンク INDEX

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
427	6日	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	***8.5473***	***7.33***	ツイン
428	6日	皇帝三國演義	エクシング	5800	SLG	—	***5.66***	
429	6日	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	5800	PUZ	***8.2115***	***7.33***	
430	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	***7.6666***	***6.33***	
431	6日	世界の車窓から[1]スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	富士通	4800	ETC	—	—	
432	6日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	***8.4687***	***6.33***	
433	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	***8.1***	***7.0***	マルチ、ハンドル、アナログ、マルコン
434	6日	マジックカーペット＜通常版／マルコン同梱版＞	EAV	5800/7800	SHT	—	***7.0***	マルコン
435	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	***9.0546***	***9.66***	④
436	13日	きゃんきゃんバニー・プルミエール＜サンキューパック＞	キッド	3900	ADV	—	—	X、マウス
437	13日	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	コナミ	4800	SHT	***8.375***	***8.0***	
438	13日	出世麻雀 大接待	キングレコード	5800	TAB	—	***5.66***	
439	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	—	***4.33***	
440	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	***7.5428***	***6.0***	
441	13日	大戦略パック	セガ	"5,800"	SLG	—	-	
442	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	***8.8496***	***7.66***	
443	13日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/HAMLET	5800	ADV	—	***6.0***	マウス
444	13日	バンファードラグーンⅠ＆Ⅱ	セガ	5800	SHT	—	—	
445	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	—	***5.66***	
446	13日	メルティランサー～銀河少女警察2086～＜通常版／限定版＞	イマジニア	5800/8800	SLG	***8.2423***	***6.33***	
447	20日	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	ヒューマン	5800	SLG	—	***6.33***	
448	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	***8.1***	***7.0***	
449	20日	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	***7.0851***	***7.0***	
450	20日	永世名人Ⅱ	コナミ	5300	TAB	—	***6.0***	
451	20日	m～君を伝えて～	ネクサスインターラクト	5800	SLG	—	***5.33***	
452	20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	7500	ADV	***8.7142***	***7.0***	18推、②
453	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	5800	RPG	***8.6923***	***7.0***	
454	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	***7.5***	***6.66***	
455	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	—	***5.33***	
456	20日	NIGHTRUTH"Maria"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	ADV	***5.1***	***4.66***	
457	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	EAV	6200	RAC	***7.375***	***7.0***	ハンドル、マルコン
458	20日	バーチャル競艇	日本物産	6800	SPT	—	***5.0***	マルコン
459	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5800	TAB	—	***5.66***	
460	20日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	—	***5.66***	
461	21日	FIGHTERS MEGAMIX	セガ	5800	格闘ACT	***9.2233***	***9.33***	
462	26日	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ハドソン	3800	ETC	***6.5833***	—	通販専用
463	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ハドソン	6800	RPG	***6.7391***	***5.0***	
464	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	—	***6.33***	
465	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	5800	ADV	***8.4***	***5.66***	18推
466	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	6800	SHT	—	***6.0***	銃
467	27日	水滸伝 天命の誓い	光栄	5800	SLG	***8.0833***	***7.33***	
468	27日	SEGA AGES／闘下にイチダントアール	セガ	4800	QIZ	***6.909***	***6.66***	マルチ
469	27日	だいな♡あいらん 予告編	ゲームアーツ	2300	ETC	***8.2352***	—	
470	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	***7***	***6.66***	
471	27日	テラ ファンタスティカ	セガ	5800	S・RPG	***8.491***	***8.0***	
472	27日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	***9.047***	***7.33***	マルチ
473	27日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	SADA SOFT	3800	ETC	—	—	
474	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96＜ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック＞	SNK	5800/7800/8800	格闘ACT	***8.8638***	***9.0***	RAM
475	31日	バーチャロン FOR SEGANET	セガ	2800	対戦ACT	—	—	モデム専用
97年1月発売のソフト								
476	10日	スポット ゴーズ トゥー ハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	—	***5.33***	
477	10日	DIGITAL DANCE MIX ～安室奈美恵	セガ	2800	ETC	***7.75***	—	コンビニ専売
478	10日	ファンキーヘッドボクサーズ	吉本興業	5800	格闘ACT	—	***5.66***	
479	10日	ロードランナーエクストラ	パトラ	4800	APUZ	—	***6.0***	
480	14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800	RPG	***9.0335***	***7.66***	②
481	17日	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	***8.25***	***7.33***	
482	17日	タイムギャル＆忍者ハヤテ	エクゼコ・デベロップメント	5800	ETC	—	***6.33***	
483	17日	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	エクシング	6800	ADV	***6.5***	***5.0***	③
484	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	—	***6.33***	
485	17日	ハイパー3D ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	—	***5.33***	
486	17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800	SHT	***8.0833***	***6.0***	
487	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	***8.5714***	***8.0***	
488	24日	EVE burst error	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	***9.2711***	***8.33***	18推、④
489	24日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	TAB	—	***6.33***	マルチ
490	24日	ダイナマイト刑事	セガ	5800	ACT	***8.125***	***7.66***	
491	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	***8.8947***	***8.33***	X-BAND、ハンドル、マルコン、ケーブル
492	24日	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	ビクター／ビクターソフト	5800	A・ADV	***8.3571***	***6.66***	
493	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
494	29日	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	SADA SOFT	3800	ETC	—	***7.0***	
495	31日	三國志リターンズ	光栄	6800	SLG	—	***6.0***	
496	31日	3D ベースボール ザ・メジャー	BMGジャパン/クリスタル・ダイナミクス	5800	SPT	—	***5.66***	
497	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	—	***6.66***	ハンドル、銃、マウス
498	31日	BUG TOO!!	セガ	5800	ACT	—	***6.0***	
499	31日	Fightig Illusion ～K-1 GRANDPRIX～昭	エクシング	5800	格闘ACT	***8.125***	***7.0***	
97年2月発売ソフト								
500	7日	エリア51	ソフトバンク	5800	SHT	—	***6.66***	銃
501	7日	シミュレーション・ズー	ソフトバンク	5800	SLG	—	***5.33***	
502	7日	蒼穹紅蓮隊	EAV	5800	SHT	***9.05***	***8.33***	
503	7日	はいぱぁセキュリティーズS	パック・イン・ソフト	6800	SLG	—	***5.0***	
504	14日	天城紫苑	クリップハウス	6800	ADV	—	***5.66***	18推
505	14日	エレベーターアクションリターンズ	ビング	5800	A・SHT	—	***7.33***	
506	14日	クレオパトラフォーチュン	タイトー	5800	PUZ	—	***7.33***	
507	14日	サクラ大戦 花組通信	セガ	4800	ETC	—	—	
508	14日	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	セガ	2800	ADV	—	—	
509	14日	だいな♡あいらん	ゲームアーツ	6800	ADV	—	***7.66***	
510	14日	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ビデオシステム	3800	ETC	—	—	
511	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	***6.33***	
512	14日	ぷよぷよSUN	コンパイル	4800	PUZ	—	***6.33***	
513	14日	ROOM MATE ～井上涼子～	データムポリスター	5800	ETC	—	***5.0***	
514	21日	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800	SPT	—	***6.66***	
515	21日	三國志バリューセット	光栄	12800	SLG	—	—	
516	21日	重装機兵レイノス2	メサイヤ	5900	ACT	—	***7.0***	
517	21日	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	セガ	3800	SHT	—	***8.33***	
518	21日	信長の野望バリューセット	光栄	11800	SLG	—	—	
519	21日	WWF In Your House	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	***4.33***	

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	（例1）回答が2の場合	（例2）回答が09の場合	（例3）回答が23の場合	（例4）回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18						

❶性別
男性　1
女性　2

❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

❹セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　ファミマガ Weekly
03　GAME WALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃 PlayStation
07　Hyper プレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　サターンファン
12　グレートセガサターンZ
13　サターンスーパー
14　TECH サターン
15　電撃セガEX
16　サターン通信
17　セガサターンマガジンのみ

❻今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

❼今後サターンに充実を期待するゲームジャンルを3つまで挙げてください。
01　アドベンチャー
02　ロールプレイング
03　アクション
04　対戦格闘
05　シミュレーション
06　シューティング
07　キャラクターもの

❽表1の今号の記事で内容が面白かった（よかった）ものを8つまであげてください。

❾表1の今号の記事で内容が面白くない（悪かった）ものを8つまであげてください。

❿表2からもっているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LAND MARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　(特報)機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？
05　(特報)バイオハザード
06　(特報)銀河お嬢様伝説ユナ3
07　(特報)サクラ大戦　花組対戦コラムス
08　(特報)ときめきメモリアル対戦とっかえだま
09　(特報)サムライスピリッツ武士道烈伝
10　(特報)太平洋の嵐2
11　(特報)マンクスTT
12　(特報)スカイターゲット
13　NEW RELEASE TITLE
14　(特集)新世紀エヴァンゲリオンを語れ！
15　読者コーナー／DREAM ACCESS
16　セガプレス
17　ワープが羽田にやってきた
18　セガサターンソフトデータバンク
19　(ビッグクリエイター対談)飯野賢治　鈴木　裕
20　(COMMING SOON)クォヴァディス2惑星強襲オヴァン・レイ
21　(＊)機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者
22　(＊)ADVANCED WARLD WAR 千年帝国の興亡
23　(＊)優駿　クラシックロード
24　(＊)プロ野球 グレイテストナイン'97
25　(＊)機動戦士Zガンダム　前編　Zの鼓動
26　(＊)重装機兵レイノス2
27　(＊)ドラゴンマスターシルク
28　(＊)エイナスファンタジーストーリーズ
29　(＊)エーベルージュ
30　(＊)落ちゲーデザイナー　作ってポン！
31　(＊)ゲーム天国
32　(＊)東京 SHADOW
33　(COMPLETE GUIDE)エネミー・ゼロ
34　(＊)だいな♡あいらん
35　デ・ラ・ゲームウェア
36　SNK WORLD'97
37　レッドカンパニー酉の市通り!!
38　電脳戦機バーチャロン X OVER
39　AM3研 Rush!!
40　AM1研だいなまいと！
41　AM2研 Express WEEKLY
42　セガサターンソフトレビュー
43　裏技 a GO GO!
44　ゲームとアートの微妙な関係

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　M2（3DO 64bit機）
07　PC-FX
08　スーパーファミコン
09　PCエンジンシリーズ
10　NEO･GEO（CDを含む）
11　ゲームギア
12　NINTENDO 64
13　パソコン
14　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
15　フォトCDオペレーター
16　電子ブックオペレーター
17　セガマルチコントローラー
18　レーシングコントローラー
19　バーチャガン
20　アナログミッションスティック
21　コードレスパッド
22　新型バーチャスティック
23　バーチャスティックプロ
24　ツインスティック
25　セガサターンモデムセット
26　セガサターンワープロセット
27　フロッピーディスクドライブ
28　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001 actua GOLF
002 アサルトリグス
003 ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
004 アンジェリーク Special 2
005 インパクトレーシング
006 US ドラッグチャンプ(仮称)
007 ウルフファング 空牙2001・SS
008 エアーコマンダー
009 エイナスファンタジーストーリーズ　ザ・ファーストボリューム
010 英雄志願 GAL ACT HEROISM
011 エーベルージュ
012 SS アドベンチャーパック 七つの秘館＆MYST
013 X2
014 X-MEN VS. STREET FIGHTER
015 エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～
016 大江戸ルネッサンス
017 落ちゲー・デザイナー 作ってポン！
018 ガーディアンフォース
019 怪盗セイント・テール
020 カオスシード
021 下級生
022 かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～
023 機動戦艦ナデシコ　やっぱり最後は「愛が勝つ」？
024 機動戦士Zガンダム　前編　Zの鼓動
025 キャスパー
026 Cat the　Ripper－13人目の探偵士－
027 Guilty Gear
028 銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
029 クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～
030 グランディア
031 GRANDRED
032 GROOVE ON FIGHT
033 クロウ
034 ゲーム天国
035 ゲーム日本史～革命児 織田信長～
036 逆鱗弾
037 幻想水滸伝
038 現代大戦略　Strikes(仮称)
039 御意見無用-Anarchy in the NIPPON-(仮称)
040 コットン2
041 コマンド＆コンカー
042 サイバーボッツーフルメタルマッドネスー
043 サクラ大戦　花組対戦コラムス
044 ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～
045 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS
046 三國志孔明伝
047 THE UNSOLVED（ジ　アンソルブド）
048 Jリーグエキサイトステージ V1
049 Jリーグ　GO GO ゴール!(仮称)
050 紫炎龍
051 実況パワフルプロ野球'97(仮称)
052 実戦パチスロ必勝法4
053 実戦パチンコ必勝法 TWIN
054 Civilization　新世界七大文明
055 雀じゃん恋しましょ
056 シルエットミラージュ
057 神風拳
058 新海底軍艦～鋼鉄の孤独～
059 真髄対局囲碁　碁仙人
060 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
061 新テーマパーク
062 神罰　人生の意味
063 スカイターゲット
064 SKULL FANG ～空牙外伝～
065 スタンバイ Say You!
066 スチームハーツ
067 スノークィーン
068 スレイヤーズ
069 ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R
070 センチメンタル・グラフティ
071 センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ
072 卒業S
073 卒業 Crossworld
074 ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)
075 ダービースタリオン(仮称)
076 大航海時代Ⅱ
077 大戦略 -STRONG STYLE-
078 太平洋の嵐2 疾風の轢轢
079 ダンジョンマスター(仮称)
080 超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～
081 超フラッピー
082 D-XHIRD
083 提督の決断Ⅱ
084 DEKA4駆～タフ・ザ・トラック～
085 DESIRE ～背徳の螺旋～
086 デザエモン2(DEZA 2)
087 デジタルアンジュ-電脳天使SS-
088 デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～
089 DOOM
090 同級生2
091 東京 SHADOW
092 鈴KING THE SPIRITS 2
093 ときめきミュージック CD2(仮称)
094 ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織
095 ときめきメモリアル対戦とっかえだま
096 トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～
097 ～ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.1～虹色の青春
098 ドラゴンナイト
099 ドラゴンナイト4
100 ドラゴンマスターシルク
101 DREAM SQUARE 山田まりや
102 バーチャファイター3
103 バイオハザード
104 バイオハザード2
105 爆れつハンターR
106 パズルボブル3
107 バブルシンフォニー
108 はるかぜ戦隊Vフォース
109 BAROQUE
110 ファーランドストーリー～破亡の舞～
111 フィッシング甲子園Ⅱ
112 フェイクダウン
113 プライマルレイジ
114 プラドル DISC キャンペーンガール'97
115 プラドル DISC 特別編 コギャル大百科100
116 BLAM! マシーンヘッド
117 フリートークスタジオ　～マリの気ままなおしゃべり～
118 プリズムコート(仮称)
119 フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー
120 BREAK POINT
121 プロ野球 グレイテストナイン'97
122 ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー
123 HOP STEP あいどる
124 ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体～
125 マーヴル・スーパーヒーローズ
126 My Dream ～オンエアが待てなくて～
127 マジカルドロップ3～とれたて増刊号～(仮称)
128 マジカルホッパーズ
129 街
130 魔法学園 LUNAR!
131 魔法少女プリティサミー
132 幻のブラックバス
133 MARICA ～真実の世界～
134 mr. BONES
135 ロッククライミング　未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編
136 メタルスラッグ
137 メックウォーリア2
138 モンスタースライダー
139 モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
140 ラストブロンクス　東京番外地
141 ラングリッサーⅣ
142 リアルサウンド(仮称)
143 リターンファイアー
144 RIVEN The Sequel to MYST
145 LUNAR ETERNAL BLUE
146 ルナ シルバースターストーリー MPEG版(仮称)
147 RAYMAN2
148 レイヤーセクションⅡ(仮称)
149 レクイエム

'97春
ゲームスクール特集
いざ
ゲームクリエイターの
世界へ

ゲームクリエーターは、次のメディアを創造する Part❶

Interview 株式会社ゲーム アーツ

ゲーム業界は、新しいメディア産業に飛躍する

「世の中のお父さんに叱られるものは、いつも時代の最先端なんですよね」

ゲーム アーツの宮路洋一社長は、ゲームについて開口一番そう言い切る。

考えてみれば、かつての演劇、映画、そしてテレビも、誕生したときはいつも一般社会からひんしゅくを買った。娯楽としての素晴らしさと可能性を肌で感じたのは、いつもその時代の最先端を行く人たちだった。

しかもゲームはエンターテイメント産業の枠組みも超え、メディア最先端とも位置づけられていくと宮路社長は指摘する。

「これまでのメディアは、舞台、スクリーン、ブラウン管と、表現はだんだん進化しましたが、あくまで作り手から送り手への一方通行でした。でもゲームには、これまでのメディアにはない、インタラクティブ（双方向的）という要素があります。多チャンネルテレビの登場やインターネットなど、各方面で今、インタラクティブメディアが話題ですが、現実的に一番近いのが、実はゲームなんです。これからはマルチメディア・コンテンツというインタラクティブな情報産業が時代の主役を担う時代です。これからゲーム業界を基盤に、まったく新しい産業が生まれます。いわばゲームはテレビの次のメディア。過去、鉄鋼マン、銀行マンが時代の花形職業だったように、近い将来、これからはゲーム業界の人間が時代の花形職業になることでしょう」

あと10年、20年経てば、ゲームは、当たり前のメディアとして認められるだろう。ゲームが多くの人の心を引きつけてやまないのも、そんなゲームの持っている新しいメディアとしての可能性を内心で強く感じているからなのだろう。

面白いゲームとは、インタラクティブ性につきる

では玩具にはない、メディアとしての可能性を感じとれる、ゲームならではの面白さとはなんだろう。

「ゲームで一番大切なのは、インタラクティブな表現力です。もちろんグラフィックも音楽も、キャラクターデザインも、データの質は大事です。でもたとえばRPGなら、解き方もゴールも100通りあるといったように、100人いれば指向は100通りあるはずです。画一的ではない面白さをどう実現していくか。操作することそのものが楽しいという環境をどう提供していくか、それがポイントなのです」

インタラクティブならではの、面白さを実現するところが、これからのゲーム開発のポイントとなると、宮路社長は力説する。

思えるが、宮路社長によれば「一番大切なのは、オリジナリティ」とのことだ。

「一流のディレクターは、みな自分のスタイルを持っています。他と違う自分のオリジナリティを築ける人ですね。もちろんプログラマー、シナリオ、グラフィックなどで、一流のクリエーターとしての実績と信頼を得ることが前提になります。誰でも最初は物まねから始まりますが、一流になる人は、いつも自分のスタイルを築くことに熱心ですね。またそうでなくては一流のディレクターにはなれないし、下のスタッフをまとめることもできません」

株式会社ゲーム アーツ
代表取締役社長　宮路洋一

これからのゲームクリエーターがめざす方向とは

では、これからのゲームクリエーターは、どのような心構えを持ち、どんなスキルを持ってこの新しいメディアを創造していけばいいのだろう。

ゲームメーカーでの職種は、プロデューサー、ディレクター、アーティストに大別できる。そしてどの職種をとっても、業界では人材が不足しているという。

「とくに足りないのが、プロデューサーです。プロデューサーの仕事とは、プランニングからゲームを商品化するまでのすべてにおよび、資金を集めたり、メンバーの志気を高めたり、広報したりといったように経営者的なセンスと能力が求められます。だから若い人ではなかなか難しいのですが、でもめざしてほしいですね」

そしてディレクターは、一言で言えば監督である。人をまとめていく力が一番求められると

才能ある人材を集め、その才能を極限まで出し合い、高め会い、それをまとめる。そして世界のどこにもない、オリジナリティあふれる作品を創造する、たしかに大変だが、胸の躍る世界だ。

これからの若者に望むこと

大学に入った多くのほとんどの若者は、なんの目的もなく学校に通い、何も身につけずに卒業する。そんな若者に期待することはない、と宮路社長は手厳しい。

「大学なんかいきたくない。専門学校でこれを

身につけたい。そんな人に期待したいですね。そうはいっても、何を身につければ就職に有利なのか、なんて考えるのは本当にくだらないことですよ。自分は何が好きなのか、何ができるのか、夢を描いて、とことん突き詰めて、力を身につける。それが生活の糧になり、ライフワークになる。こんな素晴らしいことはないでしょう。好きなことだから、楽しくてしょうがない。ゲームが好き、こんなゲームがつくりたい。最初はそれだけで十分です」

また一方で、それほど明確な目的が見つからない若者は、とにかく悩んでほしいという。

「自分は何に打ち込めば、楽しく人生を切り拓いていくことかできるのか。とことん悩むことも、天職を見つけるためのいい回り道だと思いますよ」

これからの企業は実力主義だとはよく言われることだが、ゲーム業界では、すでに本当の意味で実力主義が通用している。

「大会社にいたって、最近では安心できません。自分の力を信じられる。それが一番安心できることじゃないですか」

ゲーム アーツでは、これからの新しい企業像を自ら実践しているのである。

作品性、世界観にあくまでこだわって「グランディア」のグラフィックをデザイン

発売が待たれるゲーム アーツの注目ソフト「グランディア」制作の中心的存在である開発部のグラフィック・デザイナー高橋さんに、今回の作品のことや、ゲーム アーツでの仕事ぶりをうかがった。

「現在TVゲームの世界で定番と言われている作品は、昔の8ビットや16ビットの限界を引きずっています。グランディアは、32ビット時代に向けてゼロから開発したまったく新しいRPGで、スタッフにとっても、多くが未知のチャレンジとなりました」

今度の「グランディア」では、すべてが3次元となり、このゲームを遊ぶ者は、３次元の世界を自由に動き回ることができる。また背景はCG、キャラクターの動きは、アニメーションで表現されている。

「流行のモーションキャプチャで人の動きをなぞってもかまわないわけですが、アニメーションには独特の動きがあり、それが逆にリアリティを増すという点があります。今回のソフトは、このリアリティの追求というのが大きなテーマでしたから、あえてアニメーションを選択したわけです」

最終的にめざしたのは、『作品への触感』。

「当社は世界観、ストーリーといった作品性を重視しています。だからグランディアでもバーチャルな実感にこだわり、触って面白しい。動き回って面白い、という部分をたくさん用意しました。表現したいものが先にあって、リアリティを求められたとき、つまりこけおどしの“凄さ”ではなく、“ありのまま”を追求したいとき、CGが最適の選択肢だったのです」

これが、宮路社長も言う“インタラクティブ”ということなのだろう。

ゲーム アーツの場合、新入社員は入社後、３カ月間から半年かけてゲームをつくる基礎としてのコンピュータや情報処理技術をじっくり勉強する。というのも、ゲームをつくるための開発環境は、会社によってみな違うからだ。

そして見落としがちだが大切なのが、“社会人、ビジネスマンとしての基礎常識”だという。

「実際のゲーム開発は、１プロジェクトで数十人のクリエーターのチームワーク作業となります。でも仲がいいだけではダメだし、反発しあうだけでもダメ。刺激しあい、高めあい、面白いゲームをつくるという共通のゴールに向かって、技を競い合うのです。学校はあくまで横並びですから、心構えが違うんですね。新人研修では、その辺の違いも理解してもらいます」

実際に仕事に就くときは、まず新人は全員がワーカーとして、2、3年は修行を積む。この段階で、つくりたいものを定着させる能力を磨き、その後ディレクター、プロデューサーと言ったより高次の仕事を任されていくのだ。

「自分をレベルアップさせるには、一流のプロの近くにいることがとても大切なんです。製作工程を体験し、プロの生原稿を見たりすることはとても刺激になりますし、盗めること、学ぶことはたくさんあるはずです」

「今でも勉強は続いています」と語る高橋さん。

“だれにでも楽しめるゲーム”を目標に、今でもゲームでしか表現できないグラフィックの可能性を追求している。

開発部１課主任
高橋秀信

ゲームクリエーターはこうして育つ

ゲーム会社に就職するためには、どんな資質を持ってればいいのだろうか。ゲーム アーツでは、新人はどのように成長していくのだろうか。

「たとえばグラフィックデザイナーなら、絵を描けるかどうか、それが第一歩ですね。表現したいものを絵として表現できる能力、それが基本ですし、最終のゴールでもあります。入社時には、コンピュータの技術は問いません。触ったことがなくてもいいくらいです」

イラスト／草薙盛仁　世界設定デザイン／小林治
CG／リンクス

ゲームクリエーターは、次のメディアを創造する Part❷

Interview 株式会社スクウェア

仲間との競争が、自分を高めていく

――おふたりは以前どんな勉強をしてから、スクウェアに入社されたんですか？。

代島■実は僕、専門学校で広告デザインを勉強していたんです。広告のデザインとゲームのデザインは似て非なるものですから、ゲームは、現場のたたき上げです。

皆葉■高校は普通科で、好きで絵を描いていました。その頃からゲームメーカーでドッターのアルバイトもしていたので、それでゲームクリエーターになりたいと思い始めたのがきっかけですね。

代島■僕は会社に入ってからゲームの世界にはいったので、最初は人のつくったものを見てどうやったのか聞き回ったり、いろいろなマシンやソフト、ツールをひとつひとつ使って効果を確かめながら、知識を増やし、テクニックを磨いていきました。とくにうちの会社は、新しいツールがたくさんあるので、遊ぶのにも苦労しないですよね。

――お二人ともグラフィックを担当されているわけですが、仕事はどういう流れで進められていくのですか？

代島■部署によっても違いますがひとつのゲームで背景のグラフィック担当は10人くらい。背景の絵などは、最初に明るめでいくか、暗めでいくかといった大体のところをチームで決めて、後は本人次第です。ラフスケッチを描いて、いきなりCGソフトの上に書いちゃう人、いろいろいます。また分野もバラエティに富んでいて、おかげでたくさんのことを勉強できます。ビルの絵を描くときでも、前職が建築デザイナーだった人がいるので、素人だとわからない建築構造上の問題なども教えてもらうことができます。とても参考になりますね。

皆葉■表現したいことを表現するためには、まず人のを見る、人に聞く、試行錯誤を繰り返すわけです。それにチームでやっていると、自然と競争になるんです。仲間の一人が、すごい絵を描いた。これは負けられない、という感じですね（笑）。いい意味での競争意識から生まれる相乗効果が、全体のクオリティアップにつながっていると思います。それと制作の過程では、いろいろ新しいツールも試します。良さそうだとなったら、メーカーの人を呼んでセミナーを開いてもらい、いいとなったら購入します。よほどのことがない限り、会社はOKですよ。でも結局、グラフィックは、センスなんですけどね

“いいゲームをつくる決め手は、やっぱりセンスとやる気です”

MANABU DAISHIMA

◆開発部グラフィックデザイナー
代島学

忘れられないあの仕事

――これまででとくに思い出に残っている仕事ってありますか。

代島■入社早々、「ロマンシングサガ」のモンスターのドット絵を担当したのですが、はじめてだったので何もわからず、苦労しました。それだけに“スケルトン”には人一倍愛着があります（笑）。最近ではクロノトリガーの中の滝の表現で悩みましたね。パレットチェンジという機能を使ったりして、いかに少ない容量で自然な滝の流れをあらわすかという点にいろいろ工夫を凝らしました。苦労のかいあって、結構うまくいったと自分では思っています（笑）。

皆葉■「ファイナルファンタジーV」のエンディングを担当したとき、プログラマーとの打ち合わせで、主人公が立体的な草原を走り抜ける絵にしよう、というにすることになったんです。でも三次元で、しかも移動しますから、木とか岩とか、草原とか、どこから見ても自然なように描き込まなくてはいけません。この“どこから見ても自然”という点に、すごく苦労しましたね。当時は三次元の世界を主人公が走り回るというのはゲームではたぶん初めてでしたので、プログラマーも気持ちがのって約20分という長尺、壮大、かつドラマチックなエンディングをつくることができました。僕にとって忘れられない仕事になりましたね。

こんな人を待っている

――ゲーム業界に入ってくる人に、期待したいことってなんですか。また、スクウェアにはどんな新人が入ってくれればいいと思いますか。

サガフロンティア ©スクウェア

代島■やっぱりやる気のある人に期待したいですよね。これをつくりたい、この絵を使ってほしい、自分の世界を表現したいと、ちゃんとアピールできる人じゃないと埋もれちゃう。
皆葉■自分にとって刺激になる人、楽しませてくれる人に来てほしいですね。教える立場ではあるけれど、自分にないものを若い人が持っていることも多いんです。木を一本立てるのだって、岩に張り付かせて横から伸びている絵を描いてきた新人がいて、「お、こういうのもありか」とびっくりさせられたことがありました。

マシンやソフトに関して言えば、学校と会社では規模も違うし、内容的にも同じことはないんですが、とりあえず基本はわかっていてほしいですね。最初にスキルがなくても、やる気があれば会社の中で遊んでいるうちに何とかなりますよ。ただマシンやソフトの特性というものがありますから、それらの環境を使うことで自分の描きたいものは、どうすれば描けるのか。それは早くわかってほしい。そのためには、とにかく描くしかないんですね。
代島■社内での研修会も頻繁にありますしね。学校の時より、勉強になりますよ。それよりメンタル面でのしつこさが大切ですね。何がなんでも、自分のものにしてやるという意気込み。これは学校では勉強できない、本人の問題ですね。
――専門学校生に望むことってありますか。
代島■ゲームはいろいろな才能が集まらないとつくれないけど、自分の専門を探すのでもない限り、学生のうちからあれもこれも手を広げるのは考えものですね。狭くてもいいから、自分の専門分野を深く掘り下げていく方が大事です。応用は、会社に入ってからで十分です。
皆葉■それと学生時代に、ゲーム作品をひとつ、つくっておいた方が強いと思います。いろいろな専門分野の人とチームワークを組んで作品をつくるという経験は、会社に入っても必ず役に立ちますよ。

次の作品のグラフィックに要注目

――では最後に、今お二人が担当しているゲームと、今後の抱負などを聞かせてください。
代島■いま私は、「サガフロンティア」の背景グラフィックを描いています。私自身CGはまだ1年位の経験しかないので、数値の取扱いや、何十万色という再現色をどう使いこなせば、いい絵が描けるか、光の当て方をどう工夫すれば、質感のあるCG画像が描けるか、試行錯誤を重ねているところです。
皆葉■今度の「ファイナルファンタジー　タクティクス」で使うマップを、リアルタイム・ポリゴンで作成しています。なにしろ3Dですから、360度どこから見てもスムーズでくっきりした絵になるよう、苦労を重ねているところです。最終的なフレーム数は60くらいですが、もうすでにたくさんのマップをつくり込んでは捨てているところです。でもそれだけに最終的にはかなり練り込まれた、いい絵が出来上がると思いますよ。
――それは楽しみですね。それでは今日は追い込みのお忙しいところ、ありがとうございました。

“最初にスキルがなくてもやる気があれば何とかなる”

HIDEO MINABA
◆開発部グラフィックデザイナー
皆葉英夫

ファイナルファンタジータクティクス　©スクウェア

自由だから厳しい、だから楽しい、それがスクウェアの開発最前線。

新しいゲームが完成間近になると、スクウェアの開発スペースは異様な緊張感に包まれる。とくにプレイステーション用のゲームでは、グラフィック系クリエーターに対する期待と責任は高まっているようだ。カメラのように移動する視点を意識しての3Dグラフィックづくりはまだ発展途上の表現技術で、社内でもクオリティは日々向上しているところ。それだけにゲームクリエーターには、才能とやる気とチャレンジ精神が必要だ。

ゲーム会社にとってクリエーターは何物にも代え難い財産なので、スクウェアでも人材の育成や登用、処遇に関して、一般企業にはないさまざまな試みを行っている。新人採用に関しては、定期、不定期の採用活動のほか、CGデザイナーアルバイト制度も敷いている。これは学生やフリーターを中心にCGデザイナーアルバイトを募集し、その中から才能ややる気のある人は社員への登用の道も開けているという制度だ。

収入に関しても、年俸制にプラスαがつく。プラスαの部分は、担当したゲームの売れ本数に応じた功労賞が算出されるので事実、ビッグボーナスを手にした若いクリエーターがスクウェアにはたくさんいるようだ。

ゲームの制作は、好きでないとやってられない世界だし、好きであればこんなに楽しくやり甲斐を感じられる世界もないのかもしれない。クオリティの追求に妥協はないので、ピークには徹夜続きも当然ある。でも終わってしまえば天国。2カ月間の、バーストアウト休暇が待っている。発売されたばかりのFF7のチームは、今たぶん全員日本にいないとのこと。自由だから厳しい、厳しいから、楽しい。だから自分の才能を試したいと思う。それがスクウェアなのであろう。

職種別に見る

ゲーム業界のお仕事

プロデューサー/ディレクター

ゲーム開発の各職種の人たちをまとめ、ソフトの方向性を決めていく仕事であるプロデューサー・ディレクターには求められるものは多い。各分野がどういった仕事をしているのかがわかっていないとプロデューサーやディレクターはできないし、スケジュール管理や金銭の問題、広報活動、プロジェクト内の人間関係の調整なども仕事だ。個性あふれるクリエーターたちをまとめるのだから一苦労だろう。リーダーシップを取れて、なおかつ協調性もなければならない。あまり人と話すのが苦手だとか、ゴーイングマイウエイの人には向いてない職種かもしれない。

プランナー

ゲームのプラン（企画）を立てる人。ゲームデザイナーということもある。プランナーの作った仕様書や、企画書に沿ってプログラマーやグラフィックデザイナーなど、プロジェクトの全てが動いていくので、創造力と計画性があり、全体像がつかめるような人でないとつとまらない。また、技術的にもそのプランが可能かどうかを判断する必要があるから、プログラムなどの知識もある程度は欲しい。ただし、あくまでも重要なのはプランナーの立てる「企画」。今まで誰もやっていないことを考えられるような「独創性」が重要だろう。

シナリオライター

プランナーと兼ねることもあるが、ゲームのシナリオ（世界観やキャラクターの設定、あらすじなど）を書く人。最近では小説家やマンガの原作者、テレビやラジオのシナリオライターなど本職の人が参加することもあるが、通常はメーカー社員がやることがほとんど。パズルやスポーツでは不要な職種だが、RPGやSLGではきわめて重要な位置を占めることになる。物語の流れからキャラクターのセリフ一つ一つをシナリオライターが書かなければいけないし、決まっている容量におさまるように考えなければならない。ただ、こちらでも重要なのは文章力。セリフ一つでそのゲームにのおもしろさが決まるからね。

プログラマー

これもその名前の通り、プログラムしてゲームを動くようにする仕事。プランナーの立てた企画に沿ってシステムを具体化し、キャラクターや戦闘シーンを目に見える形にする。最近では操作システム系、フィールド、キャラクターなど分担することも多い。ただし、出されたアイディアをそのまま作るのではなく、創意工夫でそれ以上のものを作ることも必要だ。勉強して努力すれば自分の力が伸びていく職種ともいえるので、スクールで学んだことを元に、ミニゲームでもいいからたくさん作っていくことが大事だ。そうしていくうちにセンスも磨かれていくのだ。

グラフィックデザイナー

キャラクターや背景、オープニング、エンディングなど、ゲームに登場するグラフィック全てをコンピューターで描き起こす仕事。この仕事の出来でゲームの印象全てが決まるともいえる。かつては「ドッター」と呼ばれるマス目を塗って絵にする仕事や、アニメのセル画の取り込み修正が主な仕事だったが、現在ではモデリング、テクスチャーなどの3DCG技術が必要になってくる。とはいってもこの職業で大切なのは「デッサン力」など絵を描く力だ。入社の時にコンピューターを扱えなくてもいい、としているところも多い。3DCGほど進歩の早い分野はないから、入社してからも新しい技術を学んでいく姿勢も大事になってくるだろう。

サウンドプログラマー

ゲームの音楽全てを制作する仕事。オープニングやBGMはもちろんのこと、打撃音や衝撃音などのSE（サウンドイフェクト）の制作もある。実際に作曲する人とプログラムに落とす人が別れている場合もある。また最近は声優を使って声を入れるのも当たり前になっているが、これもサウンドプログラマーの仕事。ゲームの音楽は何度も繰り返して聞くのだから、何回聞いても飽きず、その場面を盛り上げるという技術が必要だ。曲自体はパソコンやシンセサイザーなどがあれば誰にでも作れるが、ゲームに使える曲は難しい。たとえ音楽大学を出ていても、その苦労は同じである。

宣伝・広報・プロモーター

ゲームの企画がまとまり、ある程度の形が見えてきたら活躍するのがこの職種。発売日を決定し、それまでにどうやって雑誌に情報を掲載してCMやキャンペーン展開を進めていくのかを決める仕事だ。今では月に数百タイトルも発売されるから、プロモーションの善し悪しによって販売本数が左右されることも少なくない。たとえ面白いゲームでも知らなければ買ってくれない。どうしたらターゲットとする層に理解してもらえるかなど宣伝の仕事は重要である。ただ、最近ではこういった広報活動を広告代理店やハードメーカーに委託することもある。

営業・販売

メーカーの営業・販売は、ゲームのサンプルやデモ版と、プロモーターが制作した広報計画を元に、問屋や小売店を回って注文を取っていく仕事。これはゲームに限らず他の業界でも同じだと思うが、営業・販売の仕事は全国を飛び回るバイタリティ、社交性が重要だ。受注本数はゲームの売れ行きに左右されるが、たとえ売れないゲームでも注文を取ってくるぐらいの元気が欲しい。ゲームの場合、最近流通機構が激変している。この前発売された有名RPGはコンビニでの売上が7割だというし、量販店や問屋を回るだけでない幅広い営業活動が必要になってくるだろう。

ゲーム業界 Q&A

Q1 ゲームメーカーに就職するにはどうしたらいいのですか

A1 ゲーム業界といっても、この特集のゲーム職種紹介で述べたようにさまざまな業種があります。まずは、自分が何をやりたいのかを決めることが大事なのではないでしょうか。漠然と学校を出てゲームメーカーに就職試験を受けに行っても採用してはくれません。「自分が何をやりたいのか」、「自分は何をできるのか」をアピールできるものが必要となるでしょう。

ゲームメーカーに就職する方法としては「新卒採用」か「中途採用」がありますが、「新卒採用」の場合は業界での経験はありませんから、自分の持っている力で判断されることになります。業界未経験者の場合、自分の力を伸ばすためにもゲームスクールに通うのもいいですね。ゲームスクールには求人票も来ますし、先生方も親切に就職の相談に乗ってくれるので一番早い近道かもしれません。

また、もし希望の会社に入れなかったとしても、最近では「中途採用」のケースも多くなっています。今ではゲームのハードの種類も増え、制作するソフトの数が多くなり、各社人手不足になっているため、即戦力としての人材を採用しているからです。経験を積んで実力さえ身に付けば、ステップアップのチャンスは意外と多いかもしれません。ただ広報・宣伝や営業・販売の場合は、初めからゲーム業界に就職していなくても、採用される場合も多いです。

Q2 ゲームスクールっていっぱいあるのですが、どうやって選べばいいのでしょう

A2 とりあえずスクールに連絡をして、資料を取り寄せてみてはどうでしょうか。あとは体験入学や学校説明会などに参加して、教務の先生などに何でもいいから話を聞くことです。自宅などから通えるところにスクールがなくても寮制度があったりしますから、通学範囲はあまり気にすることはないかもしれませんね。また、数多く説明会に参加するのも一つの手ですが、自分の学びたいコース（プログラマーやグラフィックデザイナーなど）がその学校にあるのかなど、まずは資料で確認してからのほうがいいでしょう。身近にスクールに通っている人や先輩の話などが聞ければベストですね。

Q3 特別講師って何でしょう。どんなことを教えてくれるのですか

A3 特別講師は、各スクールで現在プロの現場で活躍しているクリエーターを招いたりして講義をしてもらっている人のことです。ですので必ずしも毎日スクールに来ているというわけではありませんが、彼らは技術的なことを離れて業界最新情報や開発秘話などをリラックスした形で教えてくれます。最前線のクリエーターたちの話を聞くだけでも価値がありますから、学校側でもこうした制度を設けているわけです。

Q4 ゲームスクールの授業内容って似たようなものなのですか

A4 そんなことはありません。ゲーム業界はハードの進歩に合わせて技術革新がどんどん進んでいるし、去年教えていたことが今年通用するとは限らなくなっています。そこでゲームスクールでは毎年メーカーにヒヤリングをかけて、最新の開発状況を授業内容に反映できるようにカリキュラムを組み直しています。授業で使うハードもどんどん買い換えているところもありますから、取り寄せた資料を参考にしたり、説明会などで違いを聞いてみてください。

ただし、いくら学校の授業が充実していても入学後自分が何をしたいのか、どのような力を伸ばしたいのかが大事です。最終的には「仕事をする」のが目標なのですから、毎日学校に通うだけでなく、プランナーを目指す人は企画書を何本も書いてみる、プログラマーならゲームをたくさん作ってみる、グラフィックデザイナーは絵をいっぱい描くなど、自分なりに努力することが必要ですね。

懇切丁寧な実習指導と就職指導で、世界に通用するプロを送り出す。

総合学園　ヒューマン・アカデミー

〒169　東京都新宿区高田馬場4-4-2

0120-89-1588

Point

1. 創立30周年を誇るヒューマン教育グループ
2. 実習中心で、クリエイティブな実力を養う
3. 本人の希望、適性に合わせてきめ細かい就職指導

ヒューマン・アカデミーは、1997年に創立30周年を迎えるヒューマン教育グループのひとつ。文部省管轄ではなく、労働省管轄の職業訓練校として、2年後、4年後の就職に直結したカリキュラム、つまり企業が求める即戦力としての技術の習得と資格の取得を考えたプログラムを実施し、これまで多くの卒業生を一流企業に送りだしてきた。

専攻学科も、総合ビジネスからインターネットまで多彩な専攻で、マルチメディア時代に求められるゲームクリエーターやCGデザイン専攻も、他の専攻と同様にそれぞれの具体的な仕事や職種に直結している点を強みとしている。専門的な知識や技能を効果的に習得できるカリキュラムが編成されており、また多くの資格試験会場に指定されているなど、実力を磨き、実力を試す機会が豊富に設定されている。

ヒューマン・アカデミーだからできるカリキュラムと併修制度

●ゲームクリエーター専攻　2年制＆4年制（4年制は併修制度を利用した場合）

コンピュータゲームは、今や新しい文化を創造しつつあり先端領域のひとつ。最近では、単なる娯楽という次元を超えて、注目度もますます高まっています。ヒューマン・アカデミーのゲームクリエーター専攻では、こうした時代の変化を敏感に察知して、単なるゲームソフトの開発だけではなく、より深いゲーム自体のあり方を考えています。

もちろん最初は、従来のゲームの要素である視覚的キャラクターデザイン、聴覚的サウンド・エフェクト、プレイヤーを引き込むシナリオ展開といったテクニックを一から学んでいきます。それと並行して、実際に企画を提出するための「プレゼンテーション」技法等、ゲーム業界に通用するビジネススタイルを身につけていきます。卒業製作では、プロジェクトチームで実際の現場に似たプロセスで作業を進め、真の実力を身につけます。

●CGデザイン専攻　2年制＆4年制（4年制は併修制度を利用した場合）

映画、放送、広告、出版、アートなど、あらゆる分野で、コンピュータ・グラフィックの活躍分野が広がっています。

ヒューマン・アカデミーのCGデザイン専攻では、コンピュータの基礎から学び、まずは誰もが楽しみながらコンピュータの知識・技能を身につけられるように展開されます。このため机での学習より、実習に多くの時間を割いたカリキュラムが組まれています。最近のコンピュータは、ソフトウェアの急速な進歩により、かつてのようにプログラムを知らなくても、簡単な操作で高度な画像処理が可能になっています。このため授業では、Macintoshを使ったコンピュータ・グラフィック入門、モデリングやレンダリングなどの三次元グラフィックス、イラストレーション、さらに企画、プレゼンテーションなど、実際の操作方法や実践的な商品企画に即したクリエイティブワークを中心に進められていきます。

●併修制度

午前中は各学科で将来に役立つ専門の知識や技能を学び、午後は東洋大学、近畿大学、産能短期大学の通信教育の授業を受けるという併修制度が設けられています。専門の資格も学歴も、まとめて取得できるという業界でも注目されている制度です。この制度を活かせば、大学の2年生修了、または短期大学卒業の資格を得ることができるので、その後、希望の大学に編入することも可能です。

夜間コース4月開設（東京校のみ）

夜間本科専攻	選択コース
①3D CGSoftimage	①Macintoshキャラクターデザイン基礎コース ②Macintoshキャラクターデザイン応用コース
②3DCG スペシャリスト	③Macintosh CGアニメーション ④シナリオクリエーター

ゲームクリエイターを目指すにはソフトを扱えるだけではだめ。キャラクターデザイン、CGアニメーション、シナリオetc.作成の基礎を身につければゲーム業界への就職の確率がグ～ンとアップ!!

先輩

3DのCGに感動したのがきっかけ。社会に出てからも実力をつけたい

黒地　晃さん
Macデザイン専攻

とにかく3DのCGをやりたくて、いろいろな会社を回りました。学校の就職課で探したり、先生からも紹介され、合計5社くらい訪問したでしょうか。事前によく調べなかったので、自分のやりたいこととは関係ない会社を訪問したりといった失敗もありましたが、結局はゲーム雑誌で見つけた広告で応募。希望通り、セガサターンのゲームソフトを開発している「クライマックス」という会社にはいることができました。もともとヒューマン・アカデミーに入ったのも、とにかく3DのCGが勉強したかったからでした。「ジュラシックパーク」などCGを使った映画を見て感動し、いつかは自分でもと思っていたわけです。ヒューマン・アカデミーの名前は雑誌で見て、3DのCGの学科があることを知り、即応募しました。それに場所が高田馬場で、自宅からそれほど遠くなかったというのも、決め手のひとつでしたね。

授業は実技と理論の2本立てで、私は実技が面白かったですね。教室には一人一台のMacintoshもあるので、10時から5時まで、じっくり製作に取り組むことができました。でも理論の方は、ちょっと苦手でしたね。とくに3Dは、三次元の座標軸上に関数で位置決めをしたり絵を描くので、関数の取り扱いを理解するのが結構大変でした。CG製作は基本的には一人の作業ですが、授業のない時は教室が開放されるので、先生にも付き合ってもらって、いろいろ質問しながら勉強できました。こうして製作した作品は、3DのCGを中心にファイルをつくり、就職のときに役立てることができました。自宅にもMacintosh7500を所有してるので、作品製作にも活用しました。最近はもっぱら、インターネットでネットサーフィンばかりしていますが。入社が決まった会社はMacではなく、シリコングラフィックス社のワークステーションを使っています。また一から勉強ですが、ヒューマン・アカデミーで学んだことを基礎にして、じっくり実力を付けていきたいと思っています。

先生

一人前のゲームクリエーターを養成 オープンな立場での就職活動

進路指導部
赤尾先生

当アカデミーは、特定のゲーム会社の系列ではないので、あくまでオープンな立場で就職に対してアドバイスできるのが特徴といえるでしょう。

また授業は、基礎から徹底して教えて一人前のゲームクリエーターになることを目標にしています。これまでMacやコンピュータに触ったことのない人でも、もっとも基本的な操作方法からプログラミングまで、一から教えます。

それと落ちこぼれは出さない、というのも本校のモットーです。できる子にはどんどんやらせますし、なかなか前に進めない生徒には、いろいろと面倒を見るようにしています。

専門学校の中には、1年生の夏休みの後、がたっと生徒の数の減る学校もあるようですが、当校の場合、よほどの家庭の事情でもない限り、これまで辞めた生徒はいません。

また、実習中心というのも、特色のひとつです。クリエーターとしての能力を磨いていくには、実習がとても大切だと考えています。専攻では生徒数名に先生一人がつき、先生はあくまで実習の時に生徒個人をフォローするという立場で、手取り足取り教えていくことをモットーにしています。あいているマシンと時間があれば、いつでも特別講義に応じていますし、その意味では大学の研究室のような雰囲気といえるでしょうね。

また就職に関しても、個人指導で、どんなゲームやキャラクターをつくりたいのか、細かく生徒の要望を聞き、その要望に適した会社を紹介するようにしています。ゲーム業界は通年採用も多いので、私も昨年は生徒の卒業製作の指導のため、夏休み返上、年末は12月30日まで付き合いました。面倒見のいい学校だという自負はありますね。

もともとヒューマン・アカデミーは、大阪では知名度のある専門校です。大阪では、もっとも早くゲームクリエーター専攻を設置した専門学校のひとつでもあり、大阪校で培ってきたノウハウを活かして、これからは各校から実力あるクリエーターが続々と生まれてくることでしょう。

伝統と先進を融合し、マルチメディアのスーパースターを育てる

代々木アニメーション学院

〒151　東京都渋谷区代々木1-20-3-GS-2

0120-310-042

1．オリジナリティに強いプロを育成

2．系列校は日本全国を網羅

3．きめ細かい進路指導で抜群の就職率

代々木アニメーション学院は、日本ではじめて誕生したアニメーター育成のための専門校。これまでの長い歴史のなかで多くの人材を業界に輩出するなど、アニメの発展への貢献度ははかりしれない。いまでは系列校も東京、大宮、仙台、札幌、大阪、名古屋、広島、福岡、沖縄（本年4月開校）と日本全国を網羅し、まさに日本最大のアニメーション専門校としての規模と充実した講師陣を誇っている。

今やアニメーションは、最新鋭のコンピュータ・テクノロジーと結びつくことで、CGビジュアル、ゲーム、映像などといった華麗なマルチメディア・ワールドに進化している。アニメーション、グラフィック、モーション・ピクチャ、デジタル・サウンドなど、さまざまな表現技法がクロスオーバーして新しいエンターテイメントが生まれようとしている今、代々木アニメーション学院で学んだ若者たちの活躍舞台が大きく広がっている。

学校　実績ある講師陣　充実した授業内容

マルチメディア・クリエーターの育成をめざす代々木アニメーション学院の、マルチメディア関連学科は、CGアニメ・ゲーム科、アニメーター科、ゲームデザイナー科、マルチメディア・クリエーター科など。アニメ、ゲーム業界をめざす者にとって必要な専門知識＆技術をきめ細かく習得できる点が、大きな特色だ。

しかもそれらのコースの根底に、画力、つまり絵を描く力（サウンド科であれば作曲能力）といった基本を重視しているのも大きな特徴。デッサン力と一言でいっても、キャラクターやオブジェクトの扱い方から空間認識力、さらにさまざまなツールを使うための基本的な考え方まで幅広い。そして代々木アニメーション学院の授業の最大のポイントはオリジナリティ重視。実績ある講師陣による多角的な授業で、基本の力、最新ツール等を使いこなす力を身につけ、オリジナリティが発揮できれば、実際に仕事に就いてから生徒個々人の能力は大いに花開くことだろう。また在学中、パソコン検定などの各種公認資格が無理なく取得できるカリキュラムが組まれているのも、大いに注目できる。

就職に関しても、年２回実施される企業合同説明会、学内セミナーなど、企業と学生が触れ合える機会は多い。また２年の春に実施される就職ガイダンスでは、本人の適性や能力を見て各社人事担当者に紹介したり、作品の傾向に対するアドバイスを提供するなど、きめ細かい進路指導が行われる。求人票の掲示から必要書類のチェック、面談、試験と言った一連の流れはすべてシステム化されており、学生は作品の制作に集中することができる。こうした環境が、同学院の高い就職率を生んでいるといえよう。

また低価格でボリューム満点の学生食堂や24時間・年中無休の医療相談が無料でできるのも、学生にとっては心強い限りだろう。

Product　業界も注目するプロフェッショナル・シミュレーション（創作実習）

代々木アニメーション学院では、現場的な段取りや役割によって、生徒さん自らが作品を制作するプロフェッショナル・シミュレーション（創作実習）に力を入れている。

たとえばCGアニメ・ゲーム科では、一本のゲームソフトを創作する。ここでとくに重要だと考えているのが、物語創作力だ。生徒さんは、創作実習を通してキャラクターデザイン力、アクション創造力、色彩感覚など、デジタルアーティストとして必要なすべてを実体験することができる。単にコンピュータを操作するための技術力ではなく、技術をベースにみずみずしい創造力としっかりとした画力の育成がはかられていくわけである。

こうして創作実習で完成された作品は、もちろん就職時の提出作品として活用される。それだけでなく、アニメーションやコミック、ノベルズ科の生徒の作品などは作品集としてまとめられて一般に市販され、好調な売れ行きを見せているものも多々あるのだ。業界からの注目も大きく、在学中からプロとしての収入を得ることができるのはもちろん、各業界とのパイプづくりにも大いに役立っている。

先輩 最新ツールを使っての授業はもちろん、基礎をしっかりと学べるのがうれしい

山根陽子さん
CGアニメ・ゲーム科

もともと昔からアニメもゲームも大好きで、家にはメガドライブ、プレーステーション、セガサターン、ファミコンとそろい、家族全員で盛り上がるほどのゲーム一家でした。最近のゲームのグラフィックってすごいですよね。絵を描くことも好きだったので、社会に出たら絶対ゲームのグラフィックを描く仕事がしたいと思っていました。代々木アニメーション学院に通うことになったのは、やっぱり私のめざす学科があったから。それとパソコンを基礎から教えてもらえることも魅力でした。

CGアニメ・ゲーム科にはWindowsもMacintoshも、ツールも一番新しいMAXをはじめ、たくさんのツールを自由に使えるのでとても勉強になりました。なかでも私にとってよかったのは、週に一度のデッサンの授業。グラフィックといっても、基本はやっぱり「絵」ですから、先生に何度も直されながらのデッサンの練習は、基礎力をつける上で、とても役に立ったと感じています。それに夕方には教室が開放され、先生もついてくれるので、自宅にパソコンを持っていない私にはありがたかったですね。いろいろ質問しながら、作品を制作していきました。就職活動はまず6月に学校で説明会を受けて、学校で試験、作品選考、8月に面接という具合に進んでいきましたが、私は第一志望だった「カプコン」に入ることができました。決まったときは興奮してしまい、親も「すごいね」と応援してくれ、とても嬉しかったです。これも先生にチェックされながら、描きためたファイル2冊の作品集や、試験の前の先生からの貴重なアドバイスのおかげだと思います。会社に入ったら大阪本社勤務。生まれてはじめての一人暮らしで、ちょっぴり不安ですが、学院で勉強したことを活かして、精いっぱい頑張るつもりです。学院の先生方、本当にありがとうございました。

山根さんの作品

先輩 子供のころから夢だったアニメーター これからはいい作品に出会えるような仕事がしたい

吉野郁夫さん
アニメーター科

9月に自分の希望通り、「テレコム」という会社から内定をもらいました。自分の好きな傾向のアニメーションを作っている会社ですし、師と仰ぐ人がいるので、とても喜んでいます。私の就職活動は、まず学院に来ていた求人票からいくつか選んで、先生に相談しました。それから先生のアドバイスを聞いて作品のファイルをそろえ、傾向と対策をたて、一次試験に挑戦。必要書類をそろえたり申込手続き、試験会場までの地図の入手など、みな先生がしてくれ、うちは学生の面倒見がいいなあと実感しました。おかけ様で合格することができ、先生には感謝の気持ちでいっぱいです。

実は私は高校を卒業してからしばらく働いていたのですが、子供の頃からの“アニメーターになりたい”という夢が捨てきれずに、親に2年間の猶予をもらって代々木アニメーション学院に通いはじめたのでした。ここに決めたのは、いろいろ資料を集めて、やはり歴史がありますし、講師陣も充実していたから。それに学費が安いというのも、大きな決め手でしたね。

アニメーター科は、一人にMac一台があるので、レタリングからCGまでいろいろな勉強ができましたし、アニメーターなどの技能検定が取りやすいという環境がありました。それに私にとっては神様みたいに思っていたアニメーション業界の超有名な方による特別授業も多く、技術論だけではない、アニメーターとして心構えや生き方を知ることができたのもとてもいい勉強になりました。それに毎週末に行われた模擬試験。自分の力が試せて、いい刺激になりましたね。今は希望通りの会社に入れて喜んでいますが、正念場はこれから。会社に入って研修を受け、周りの先輩の技をじっくり勉強して、いつかは自分の名前がタイトルバックに流れるようなアニメーターになることが夢です。

入試情報

[募集学科] ●アニメーター科（2年）●CGアニメ・ゲーム科（2年）●ゲーム・デザイナー科（2年）●ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）●ゲームサウンド・ディレクター科（1年）●マルチメディア・クリエーター科（1年）●デジタルペイント・アーティスト（仕上げアート）科（1年）●アニメ制作科（1年）●BGデザイナー（背景美術）科（1年）●アニメAVオペレーター科（2年）●声優タレント科（1年）●SFX特撮科（2年）●マンガ・コミックプロ養成科（1年）●ジュニア・ノベルズ科（1年）●ビジュアル・マンガイラスト科（2年）●ミュージック科（2年）●フラワー・デザイナー師範科（1年）

※平成9年4月入学生願書受付中！
入学案内書セット無料進呈しています。
※無料1日体験入学・学院説明会あり。
詳しくはお電話でお問い合わせを。
※インターネットホームページ
http://www.jki.co.jp/YAG/
※E-Mailアドレス
yag_info@po.infosphere.or.jp

キャリスマップ

コンピュータ無料適性診断！
アート系専門のコンピュータ適性診断システム「キャリスマップ」があなたの適性を診断。
お申し込みは、お気軽に上記連絡先へ！

1997年4月1日、虎ノ門に開校。
ニュータイプのクリエーターで、新しいビジネス。

デジタルメディアスクール
ビットハウス

〒105　東京都港区虎ノ門1-16-4　アーバン虎ノ門ビル2F

Point

1. 新しい時代のコンテンツ・クリエーターを育成
2. 大学生や社会人のための短期コースも併設（予定）
3. 業界の著名人をそろえた特別講師陣

デジタル化をキーワードに社会全体が大きな変革期を迎えている今、デジタルメディアの制作を支える人材不足がクローズアップされている。こうした時代状況を背景に今年4月、虎ノ門にデジタルメディアスクール「ビットハウス」が開校される。「ビットハウス」の目標は、まずこれから本格的に到来するデジタルメディア時代を担うようなコンピュータグラフィックス、ゲームソフト、ネットワークなどの製作者を養成し、高度で洗練された技術を習得させること。同時に、単なるオペレーター、アーティストにとどまらず、デジタルを核とした新しい企業・産業を興せるベンチャースピリットの育成もめざしている。また、その目標を達成するためにそろえた特別講師陣も多彩であるが、これらの講師陣から得るものも限りなく大きいであろう。

デジタルネットワーク社会を担う新しいタイプのクリエーターが、「ビットハウス」から生まれ、日本を変えていく。

行動力と創造力で デジタル革命を牽引する人材を育成

校長　伊藤穣一

急成長している情報ネットワークの最前線では、仕事もお金もうなるほどあります。ところが、人がいません。いわれたことに従って働く人間は、日本にはたくさんいます。これまでのように製造業が中心であるのなら、1万人の人間が同じことをできる方がいいので、それでよかったのです。ところが情報産業のように、一人の人間のアイデアと行動力でビッグビジネスが生まれるような世界では、これまでの日本のやり方は通用しません。哲学者のグレゴリーベートソンは、「情報とは違いをつくる違いである」といっています。この違いをつくれる人材が、アメリカではすでに次々と登場し、ベンチャー企業を興し、急成長を遂げています。

しかし日本では、これまでの慣習やシステムを引きずっているため、現在起こりつつあるデジタル革命を牽引する人材がなかなか登場しません。これではいけない、何とかしなければ新しいベンチャーもコンテンツも育たない。そうした危機感を持って生まれたのが、「ビットハウス」です。このため本校では、単なるオペレーターではなく、行動力と創造力を持ち、人と違うことができる人、単なるアーティストではなく、ディレクター、プロデューサーとして、ビジネスを起こせる人を育てたいと考えています。日本の企業風土では、たしかに職人は育ちます。これまでの専門学校も、そういった方針で運営されていました。「ビットハウス」は、あくまで技術を核としながらも、リアリティのあるプロジェクトなども授業のなかに積極的に取り込み、特別講師陣には高い問題意識を持った業界の著名人を多数招聘（しょうへい）します。さらに業界のキーパーソンへの直接アクセスや、デジタルガレージをはじめとするリアルビジネスの現場とのコンタクトの機会を豊富に設定していくつもりです。　芸術とデジタル化技術を融合し、新しいタイプのコンテンツ・クリエーターを育成し、ひいては日本の情報産業を世界に飛躍させるために。

1997年4月1日、「ビットハウス」はいよいよ船出します。

特別講師

著名特別講師など 充実した講師陣

ビットハウスの特長

- ●本科はCG、Game、Networkの3コース
- ●大学生や社会人のために、1日から3カ月の短期コースも併設（予定）
- ●著名特別講師によるオープン特別セミナーを開催
- ●産学協同によるデジタルコンテンツ研究開発部門「ビットラボ（仮称）」開設予定
- ●海外コラボレーションに必須の英会話能力を育成

特別講師（50音順、敬称略）

島村達雄（白組代表取締役）
スコット・S・フィッシャー（テレプレゼンス・リサーチ社　マネイジング・ディレクター）
高城　剛（フューチャー・パイレーツ代表取締役）
武邑光裕（京都造形芸術大学助教授）
千葉麗子（Cherry Babe代表）
服部　桂（朝日新聞社DOORS編集委員）
浜野保樹（放送教育開発センター助教授）
村井　純（慶応義塾大学環境情報学部助教授）

■CGプロフェッショナル
●マスターコース（期間1年・昼・週2回・定員50名・試験あり）：CG制作現場のチーフクラスの輩出を目指す。SGIとMacを組み合わせて使え、作品に対して指示を受けずにどんどんと制作できる技能の養成。●クリエーターコース（O2/Mac/NT）（期間半年・昼週2回、夜週4回・定員各25名・試験なし）：CG制作現場の即戦力オペレーターの輩出を目指す。

■ゲームプロフェッショナル
●マスターコース（1年・昼・週2回・定員50名・試験あり）：ゲーム制作現場のチーフクラスの輩出を目指す。シナリオ作り＋プログラミングができるゲームクリエーターは数少ない。CD-ROMゲームだけでなくネットワークゲームも手掛けられる。●クリエーターコース（O2/Mac/NT）（期間半年・昼週2回、夜週4回・定員各25名・試験なし）：ゲーム制作現場の即戦力オペレーターの輩出を目指す。

■ネットワークプロフェッショナル
●マスターコース（期間1年・昼・週2回・定員50名・試験あり）：日本で初めてのネットワークコンテンツクリエーターコース。ネットワークコンテンツクリエーター制作現場のチーフクラスの輩出を目指す。これまでのネットワーク担当者は限りなく技術よりだったが、ネットワークのベースの技能にて、コンテンツ作りのノウハウとしてCG等も取り入れる。●クリエーターコース（O2/NT）（期間半年・昼週2回、夜週4回・定員各25名・試験なし）

■特別コース（予定）●Aliasスペシャリスト（期間3ヶ月）

試験日　第1回3/15&3/16（締切3/11）　第2回　3/22&3/23（締切3/18）　第3回　3/29&3/30（締切3/25）　いずれも試験内容未定

※その他詳しくはお電話にて上記連絡先へお問い合わせください。

Game School Information

抜群の設備と環境を誇るキャンパスで、なりたい自分になる

日本工学院専門学校
日本工学院八王子専門学校

日本工学院専門学校　〒144　東京都大田区西蒲田5-23-22　0120-123-351

日本工学院八王子専門学校　〒192　東京都八王子市片倉町1404-1　0120-444-700

ホームページURL　http://www.neec.ac.jp/

日本工学院専門学校

日本工学院八王子専門学校

Point

1. 歴史のある、日本屈指の専門学校
2. 広々としたキャンパスに最新の設備
3. 技術を重視し、クリエイターを育成

日本工学院は、蒲田と八王子にキャンパスがある。半世紀という長い歴史に培われた豊富な専門学科と授業内容に定評があり、とくに設備面での充実度は群を抜いている。ゲームやマルチメディア系学科の歴史はまだ浅いが、コンピュータ系やアート系学科の豊富な蓄積が継承され、内容的にはきわめて高レベルだ。

就職面でも長年の歴史の中で優良企業との関係も深く、またマンツーマンでの就職カウンセリング、全国的な「校友会」をバックにしたUターン就職支援、18000社を網羅したコンピュータのオンライン企業情報検索システム、さらにインターネットによる企業情報収集システムなどが完備されており、高い就職決定率を誇っている。日本工学院のマルチメディア＆アート系の有効求人倍率は、約10.6倍。支援環境の充実度に加え、スペシャリストは就職に強いということを、自ら実証している。

学校&授業　広々としたキャンパスで学習。充実した授業内容も定評

日本工学院の大きな特色のひとつが、専門学校ながら、キャンパスがあるということだろう。蒲田校は、セントラルプラザを中心に1号館から11号館まで、それぞれのキャンパスが有機的につながったカレッジタウンが形成されている。食事もできる休憩スポットや、ホール、体育館、3万冊の蔵書とゆったり自習できる図書館などがそろい、潤いのある学生生活が実現している。

また雄大な自然に囲まれた八王子校は、最新鋭のコンピュータなどの教育機器が完備された教室、研究室が集まったシンボルタワーを中心に、スタジオ棟や実験棟。国際会議も開催できるホール、さらにグラウンドや体育館、野球場、ゴルフ練習場、テニスコートも併設され、まさにインテリジェント・キャンパスと呼ぶにふさわしい機能的な環境が実現している。

こうした充実した環境が実現している理由は、歴史の長さ。開校は1947年、二分の一世紀という歴史を誇り、これまでテレビ技術や電子工学といったその時代時代の先端業界に対し、多くの優秀な人材を輩出してきた。現在の専門は7系統、全53学科（蒲田校、八王子校合計）と豊富な学科をそろえ、とくにコンピュータ系とアート系の学科は一般企業からも評価が高い。

マルチメディア&アート系としては、マルチメディア科とマルチメディアアート科を2本柱に、その他にもコンピュータミュージック科、パソコン・ネットワーク科、インターネット科などの各学科を設置。授業内容は、たとえばマルチメディア科であればC言語をベースに、C++、VisualBasic、機材もWindowsマシンやPower Macなどをそろえ、関数を使ってグラフィックを制作するといった、基本技術の習得に重きをおいている。学科の卒業者の活躍舞台は、ゲームメーカーやCGプロダクションが中心。時代が求めるクリエイターになるための恵まれた環境の中、学校で学んだ基本的な力、言語での開発力やインタラクティブな技法は、実際の仕事の場面でも大いに役立っていく。

生徒　一番信頼できる学校を選びました

山本純也
マルチメディア科　2年

小学校の時は親からゲームは禁止されていたので、前々から98やMSXなどのパソコンを使ってBasicでゲームを組んだりしていました。高校の時、ゲーム制作会社でアルバイトも経験し、卒業時には大学に行くかどうか悩みましたけど、大学にはゲーム科はありませんから、高校の先生に相談したところ、一番信頼できる学校として日本工学院を推薦してもらいました。

講義内容としては、C言語でゲームのプログラムを組んだり、データの構造や格納の仕方、ツールの使い方などを勉強しています。今は、グラフィックやシナリオ担当の仲間と組んで、卒業制作としてひとつのゲームをつくっています。授業のためのコンピュータ本体はもちろん、スキャナ等の周辺機器も豊富にありますし、インターネットも使えるので、勉強のための環境は特に充実していますね。

昔、BasicとMSXでゲームをつくっていたときに比べて、雲泥の差です。日本工学院は歴史と実績のある専門学校ですが、実はマルチメディア科は、私たちが第一期生なんです。後に続く人のために、責任は重大ですが、マイペースで勉強を続け、自分の好きなゲームのメーカーに入れればいいと思っています。

入試情報

■日本工学院専門学校　[募集学科・定員]　●マルチメディア科（ゲームソフト/CG/デジタルクリエイターコース）（2年・320名）●インターネット科（2年・80名）●パソコン・ネットワーク科（2年・80名）●情報処理科三年制（3年・80名）●情報処理科（2年・昼160名・夜80名）●コンピュータミュージック科（2年・80名）●マルチメディアアート科（デジタルデザイン/メディアアート/映像メディアコース）（2年・120名）ほか

■日本工学院八王子専門学校　[募集学科・定員]　●マルチメディア科（ゲームソフト/CG/デジタルクリエイターコース）（2年・320名）●パソコン・ネットワーク科（2年・80名）●インターネット科（2年・80名）●情報処理科三年制（3年・80名）●情報処理科（2年・160名）●コンピュータミュージック科（2年・40名）ほか

[選考方法]（各学校共通）推薦・一般入学●出願受付順に書類選考し、合否を決定します。（三年制は募集要項を参照）●合否の結果を、出願者宛に郵送で通知します。

■募集期間およびその他のお問い合わせについては上記までご連絡ください

最高の教育環境が生みだす
新進気鋭のゲームクリエイターたち

バンタン電脳情報学院

〒150　東京都渋谷区東3-22-14

0120-51-0505

Point

1. 業界で活躍するプロフッエショナルが務める講師陣
2. 業界の動向に合わせて、毎年更新されるカリキュラム
3. 万全のバックアップから生まれる高い就職率

「バンタン電脳情報学院」は、バンタンデザイン研究所の30年におよぶ教育ノウハウを引き継ぐ独立系ゲームスクール。他校にはないバンタンならではの特徴は数々ある。まず、実際に業界で活躍しているプロフェッショナルを講師に迎え、業界と同レベルのマシンと業界の動向に基づいたカリキュラムを用意していることだ。ゲームビジネスの流れが変わったら、カリキュラムも柔軟に変更していく。いわば、実際の開発現場により近い形で授業が行われているのである。さらに特徴的なのは細かく分かれた専攻コースだ。コースはゲームクリエイトが4コース、コンピュータグラフィックスが2コース、マルチメディアが2コース。またエンターテイメントメディア専攻という4年制ゲーム開発研究コースもあり、2年制からの編入も可能など専門性の高い、より高度な知識が習得できるシステムとなっている。さらに特徴的なのは、高い就職率であり、希望職種への就職決定率は82.5％におよぶ。バンタン電脳情報学院は、ゲーム業界の狭き門を打ち破るゲームスクールでもある。

きめ細かな就職ガイダンス 第1線で活躍するOBも多い

教務部
永島正志さん

当学院は設立6年目を迎え、既に600名以上の卒業生を送り出しているんですが、メジャーなタイトルを開発したOBや小説を出版したOBがいたりと、それぞれに頑張って活躍してくれているようです。中には他校で講師を勤めているOBもいるくらいなんですよ。

私も様々な企業を訪問させていただいていますが、当学院の卒業生は高い評価をいただいているようで、私も誇りに思っているんです。来年度からは卒業生のネットワークを利用して、後輩達の指導や就職活動にも協力してもらう予定なんです。実際、卒業しても教務部を訪ねてくれるOBは多いですし、OBによる就職ガイダンスを開催したり、OBの会社に学生をスカウトしてもらったりもしているんですよ。

卒業生がこうして活躍してくれるのも、独自の実践的教育による成果のひとつだと思っています。当学院は業界で活躍している方々に講師を勤めてもらっていますから、業界のノウハウがたくさん集まっているわけです。こうした情報を出し合って、よりよいカリキュラムを作るために毎年研究を続けているんですよ。業界の動向も講師を通じてリアルタイムで入ってきますから、コース編成等も柔軟に対応しています。98年度からはインターネットをプラットフォームにしたクリエイターの育成を行うコースも新設する予定なんです。

このように、当学院はかなり業界と近い環境で教育を提供していますが、その中で知識や技術を習得していくには、どうしても本人の努力が必要になってきます。前向きに授業に取り組んで、わからないことがあればわかるまで徹底的に追求する姿勢が大切になるんです。ゲーム業界で活躍するという目標を実現するためにも、知識習得にとことん貪欲であってほしいと思います。

文化祭

著名クリエーターも作品を鑑賞

バンタン電脳情報学院には、学院祭としての特別なイベントであるとともに、学生の可能性を表現する場として用意されたスペシャル・ステージがある。それが学生主催の作品制作展である「バンタン・クリエイターズフェス」だ。ここには全学生がゲームやCG、映像、サウンドトラックなどの分野において自信作を発表し、それら出展された全作品の中から、著名クリエイターや各メーカーなどを含めた審査員の方々がその年の最も優秀な学生作品を選出する。一般来客者はもちろん、著名クリエイターに作品を批評してもらうことは、将来、クリエイターとして羽ばたきたい学生にとっては大きな転機となるもの。実際、この「バンタン・クリエイターズフェス」で大賞を受賞したグループは、これを機にゲームソフト会社を設立し、現在、業界の第一線で活躍している。そのほか受賞作品には商品化の話が飛び出すなど、学生にとっては大きな励みとなるイベントとなっている。

日程：3月1日～2日
会場：EBIS 303

入試情報

●2年制一般入学
[受付期間]第3期2月1日～2月28日、第4期3月1日～3月22日
※各期の募集締め切りは当日消印有効。ただし、定員に達ししだい締め切ります
[選考方法]　一般常識・感覚テスト・作文・適性検査・面接
(13:00～17:00の間で行います)
●4年制入学
[選考方法]　筆記試験・小論文・適性検査・面接（13:00～16:00の間で行います）
※推薦入学など、さらに詳しいお問い合わせは上記の電話番号までご連絡ください

定員残数（2月10日現在）

コース名	残数	コース名	残数
グラフィックデザインコース	16	ゲームデザインコース	17
コンピュータアニメーションコース	14	シナリオ＆ライターコース	13
ビジュアルクリエイトコース	25	ゲームグラフィックコース	20
デジタルサウンドコース	14	ゲームプログラムコース	25
		ゲーム開発研究コース	20

Game School Information

ゲームを知り尽くしているゲームスクール

アイマックス　アカデミー

〒144　東京都大田区西蒲田6-36-11　西蒲田NSビル

03-3737-2226

Point

1. ゲームメーカー直結で即戦力養成
2. 社会人や大学生のために夜間コースを設置
3. 最新鋭のマシンと開発ツールを用意

アイマックスアカデミーの母体となっているのは、業界屈指の技術基盤を誇るゲームメーカーの株式会社アイマックス。ここで培われた技術、開発ノウハウ、そしてマーケットの最新情報が、アイマックスアカデミーにもしっかり受け継がれている。講師陣は実際にゲーム開発に携わっている経験者ばかり。各科目は、基礎力にじっくり取り組み、実際の仕事に通用する実践力を磨いている。だからゲーム業界をめざす者が知らなければならないすべてのことを、アイマックスアカデミーで学ぶことができるだろう。

プログラム、グラフィック、サウンドクリエイト、プランニングと、ゲーム制作に欠かせない各コースを、最新鋭の環境とともに用意。また一般の学生やサラリーマンなど、一度社会に出てからゲームクリエーターをめざしたい人のために、夜間コースが設置されているのも嬉しい。

学校より　これからのゲーム業界をになうトップクラスの人材を育成

コンシューマ・スクール事業部
河野光二さん

ゲーム業界の人材不足が指摘されてから久しく経ちます。しかし事態は一向に改善される気配がありません。この理由として、もともとゲームの制作会社には。中小規模の会社が多く、なかなか新人の教育にまで時間や予算を回すことができないという事情がありました。それが「アイマックスアカデミー」が誕生する大きな背景でした。当アカデミーの母体となっているのは、総合アミューズメント企業として知られる株式会社アイマックスです。同社は、アーケードゲームから家庭用ゲーム機、パソコン用ゲームまで、さまざまなゲームを開発してきた実績を持ち、その技術基盤は業界でも指折りとの定評をいただいています。
当アカデミーの講師陣は、この株式会社アイマックスで実際にゲーム制作に携わっている者をはじめ、ほとんどが現在業界の第一線で活躍されている方々です。このため実践で培われた貴重な知識、技術、ノウハウを、当アカデミーで学ぶことができます。ハードウェアやツールの環境も、すべて最新鋭の、実際の開発環境と同程度のものそろえました。こうした環境を活かすことで、単なるコンピュータ技術ではなく、人気ゲームを制作するのに必要な最新のコンピュータ関連知識を得ることができます。また夜間コースも用意していますので、社会人の方でもゲームクリエーターへの道をめざせます。就職に関しても、業界との太いパイプを活かして最新情報を得ることができるので、就職相談を行う際、個々の企業の特徴や活躍できる資質、向き不向きなどを、学生に的確にアドバイスすることができます。当アカデミーの目的は、あくまで即戦力のゲームクリエータを育てることにあります。そのための環境整備には、つねに細心の配慮を続けていくつもりです。

Course　入学後も適性に合ったコース選択が可能

アイマックスアカデミーのカリキュラムは、プログラム科、グラフィック科、サウンドクリエイト科、プランニング科という4つの柱に分けられる。本アカデミーのユニークな点として、ゲーム制作本科に入った学生は、まず夏休みまで全員で概論を学び、その後希望のコースを決められるところにある。つまり夏までの段階で基本を学びながら、自分の適性を見きわめ、それからそれぞれの素質を磨いていくことができるというわけだ。また卒業作品も、各科のチームワークによって制作されていく。大型化するゲーム開発は、今や数十人というプロジェクトによって進められていくので、個々の専門技術はもちろんのこと、共同で作業を進めていけるチームワークやコミュニケーションの能力となる。そういったスキルも学んでいけるだろう。卒業作品はCD-ROM化され、就職活動に活用されていくのだ。

入試情報

[募集科目／募集人員]＜ゲーム制作本科＞　●プランニング科（ゲームの企画）●プログラミング科（プログラマーの育成）●グラフィックス科（グラフィックデザイナーの育成）●サウンドクリエイト科（ゲームサウンドクリエイターの育成）
全日2年制（月〜金　10:00〜15:40）　募集人員100名
夜間1年制（週2回　19:00〜21:30）　募集人員 30名
[学費]●全日2年制　1年次　131万円（税別）、2年次111万円（税別）
●夜間1年制　前期（基礎編）35万円、後期（実践編）30万円
[入学資格]●18歳以上（義務教育を修了した方）
[入学試験]●適性診断、作文、面接（推薦入学の場合、作文免除）

■願書受付中（本年度生3月末締切。以降来年度生、入学試験随時開催）
■学校見学随時開催（要電話予約。平日・休日、都合のよい日をご指定ください）
■本校の特徴
●最新開発技術にいち早く対応（年度によって、カリキュラムが現場に即した内容に変更されます）●現1年生、サターン専用機材にて学習中 ●最新機材、INDYを導入（最先端のグラフィック技術が体験できます）●入学4ヶ月は、全員ゲーム一般の基礎学習。9月より適性、希望、能力によって、専科にクラス分けによる徹底指導 ●ゲーム制作は、市販ゲーム機対象の本格的なチーム制作 ●講師陣は、ゲーム制作経験者による現場レベルの実践的な学習

SEGA SATURN MAGAZINE セガサターンマガジン特別企画

ビッグクリエイター対談

BIG CREATER TALK

サターンを代表するクリエイターを挙げる時、必ずその名前が出る人物に、この2人がいることは間違いないだろう。かたや"業界の異端児"と呼ばれるワープの飯野賢治氏と、セガの顔とも言えるAM2研の鈴木裕氏。だが、話をしてみると、実はお互い考え方が似ており、話題も合うと口をそろえる両名。そんな2人の雑誌社初の対談を『サタマガ』が実現。2人の最新作の近況とゲーム業界のあるべき姿などを注目のビッグクリエイターが語る。

㈱ワープ代表取締役
飯野賢治

セガAM2研部長
鈴木裕

「ゲームって、0か1じゃないと思う。本当は感情に影響される部分が多いはず」

W A R P.

株ワープ代表取締役
飯野賢治 KENJI ENO

ズバズバと本音を言う点では、業界屈指の(?)飯野氏。次回作「リアルサウンド」を控え、多忙な中で実現した今回の対談。面白い話がたくさん飛び出しているぞ。

ゲーム作りの出発点は意外とシンプル

本誌■本日はお忙しい中、ありがとうございます。今回はビッグクリエイター対談ということで、飯野賢治氏と鈴木裕氏という組合せですが、近況も含めていろいろお話いただければ……。

飯野■広井王子さんの時も同じ様なこと言ってたね(笑)。2大クリエイター対談!!みたいな(笑)。

鈴木■だって、飯野さん、しゃべりも面白いし、容姿もインパクトあるじゃないですか。もう誰にもヒケは取りませんよね。ところで最近は?

飯野■ボチボチですかね(笑)。とりあえず「エネミー・ゼロ」の海外版をそろそろやらなきゃっていうのと、「リアルサウンド」のほうは、ちょうど今、半分ぐらい終わったのかなというところです。今回の作品はプログラム自体はそんなに大変じゃないので、それ以前の段階、例えば脚本とか分岐とかに時間がかかってるところですね。脚本の坂元裕二氏も去年の9月か10月ぐらいから、もう4カ月ぐらいずーっとシナリオ書いてもらってて、今はTVドラマのほうの脚本は何もやってない状態ですし、今まで何回僕の無理な注文でシナリオを書き直してもらったかわからないくらいですから。ただ、できてきた脚本は、それに見合ってすごくいいですから、期待しててほしいですね。あと、音楽は「MOTHER」の「1」や「2」をやっていた鈴木慶一氏に決まったのと、主題歌を歌う女性が今決まりかけているところでして、キャスティングのほうも、主人公の男1人と相手の女2人のうち、あと1人の声役が決まってなくて、これらが決まるとすべて決まるかなと。そんな感じですね。で、企画的なことを言うと、見えないゲームで、どういうふうにパッドを操作するのかとか、どういうふうにシナリオが分岐するのかとか、いろいろあるんですけど、僕はよくあるアドベンチャーゲームのように、あることをしたらイベントが起こるとかいうテキストタイプの攻略ができる分岐ってキライなんですね。人間って、本当はその場の状況や感情や運とかに、すごく影響されると思うんですよ。今回の「リアルサウンド」ではそういう要素を取り入れているところが画期的だと思うんですけど、今は坂元裕二氏にそのへんの分岐の脚本をやってもらっているところでして、実質3〜4本分の脚本を書いている感じなんですよ。さすがに今回は人が足りないので、初めて企画の人間を外部から入れていたりしているんですが、ワープとしては、なんかバンドみたいな感じで楽しんでやっていますね。今回はキャスティングで芸能ネタ的な部分もあるので、まずは3月の頭ぐらいに「リアルサウンド」はこんな感じだよっていう発表会をやって、暑くなる前、夏の始めくらいにはソフトを発売するんじゃないでしょうかね。

本誌■鈴木部長のほうはどうです?

鈴木■今はね、ハッキリ言うと充電中なんですよ。ゲームの作り方っていろんなタイプがあって、どれが一番いいっていうものがないんですね。で、僕の場合はどうかっていうと、とにかく大きく手を広げて、ガバッといろんなものをかき集めて、その中から必要ないものを外していく作業なんですね。これを"機能的結合"って言ってるんですけど、要は同種同質のものをたくさん集めて何かを作るっていうやり方なんです。同じ傾向や種類のものを集めていって、その傾向のカラーだけを強烈にしていくやり方、方法論としてはかなりシンプルなんですね。だから、例え

KEY WORD

HIT GAMES

ワープ及び飯野賢治氏の代表作と言えば、現在「Dの食卓」と「エネミー・ゼロ」の2作が発売されている。2作ともサターンでリリースされており、話題をさらった作品だ。この夏には「リアルサウンド」がサターンのラインナップに予定されているが、映画にもヒケを取らない演出とシナリオは、一度やればのめり込まずに入られないはずだ。鈴木裕氏が目指しているリアルさの追求と、飯野氏の目指すゲームの新次元。これからも2人の作品には目が離せないぞ!

鈴木裕氏がいろんなゲームを試した中で、唯一最後まで楽しめたという「Dの食卓」。3DOで発売され、サターン、プレイステーションにも移植されている人気作だ。現在「2」がM2で始動中。

見えない敵、リアルで美麗なムービーグラフィック、意外なシナリオの展開やゲーム中の緊迫感など、'96年の年末を盛り上げてくれた1作であることに間違いはないはず。プレイステーションからの電撃移籍騒動や豪華スタッフの起用など、話題にもことかかなかった。まだの人には絶対オススメだ。

現在もアーケードでインカムトップで稼働中の「バーチャファイター3」。サターンへの移植も決まっているが、そのへんの情報が入ってくるのは当分先の模様(?)。リアルな映像と賭け引きの熱いゲーム展開は、まだまだ多くのファンを引きつけていくはずだ。

て言うなら日本食の中に決してコーヒーは混ぜないやり方なんです。いくらそれが美味しいからって言っても、絶対そういう異質のものは混ぜたりしない。もしも混ぜたりすると、同傾向の強烈なカラーがパワーダウンするんですね。僕的に言うと〝シンプル・イズ・パワフル〟とか〝シンプル・イズ・ベスト〟という発想になるんです。シンプルだからプアー（※貧弱）になるんじゃなくて、ムダなものをそぎ落としたもののピュアさが持ち得るパワー。それによって人の心を動かすパワーを生み出していく。そんな作り方なんです。だから最近は何をしているかというと、いろんなものをいろんなところから吸収しているところなんですよ。同質というものには、色なら色、音なら音質、それからスリリングさといった時間的な緊張感までたくさんあるんですね。そういった同じものを集めて何かを作る。今はそんな段階にいるわけでして、回りの人から見ると、全然ゲームに関係するようなことをやっているように見えないかもしれないですね(笑)。あと、さっき飯野さんが言った話が面白かったんですけど、やっぱり人間って微妙な精神状態でジャッジが変わることってあると思うんですよ。それに関しては僕も同意見でして、例えばドライブゲームって、0か1かじゃなくて、いろんなケースがあると思うんですよ。よく言ってる話だと「ハングオン」以前のレースゲームって、ちょっと敵車と接触しただけで即爆発するゲームだったんですね。でも実際はそうじゃないし、0か1かなんてコンピュータ的な割り切り方はできないと思うんです。だから、僕もコンピュータを使ってるくせに0か1かっていうのはキライなんですよね(笑)。

飯野■コンピュータをコンピュータとしてやってないですからね。

鈴木■ゼロイチを使ってて、ゼロイチじゃないように見せるのが〝腕〟なんだと思うんですよ。

飯野■そのへんは、料理みたいなものですよね。レシピ（※材料表）を見たら結構ガッカリするんだけどね。こんなシンプルなものでやってるのかって(笑)。

鈴木■えーっ、なんでそれでそうなるの？って思わせるのが〝腕〟ですよね。いい材料使って、いい料理作れるのは当たり前なんですよ。それが究極までいくと〝神業〟って言われるわけ。

飯野■僕ねぇ、あんまり人の悪口言うのはなんだとは思うんですけど、このあいだ「マリオカート64」買ってきて遊んだんですよ。宮本（※茂）さんのゲーム好きだし、面白いだろうと思ってね。そしたら、「マリオ64」の時にも感じたようにね、正直言って宮本さんの限界をすごく感じたんですよ。やっぱり彼は2次元で最高の力を発揮するゲームデザイナーなんだってね。で、何でそう思ったかっていうと、結局判定が全部ゼロイチなんですよ。例えばどういう状態だろうと、物に当たったら必ず決まった時間スピンするとか、同じような時間だけ動けなくなるとか、すべて決まってて、やっててすごくつまんないんですよ。もう本当にすごくアクセルをチョボチョボ吹かしながら、ギリギリのところを抜けようと思っても、ぶつかった瞬間、今までのスピードも関係なしに同じようにスピンしちゃうんですよ。思いっきり突っ込もうが、何だろうがまったく同じ。本当にもう機械的でつまんないんですね。それに比べると、鈴木裕さんのゲームって、そういう〝逃げ〟みたいなのが絶対なくて、やってて理不尽さがないんですよ。やってて気持ちのいい方向に〝デジタルじゃない〟んですね。

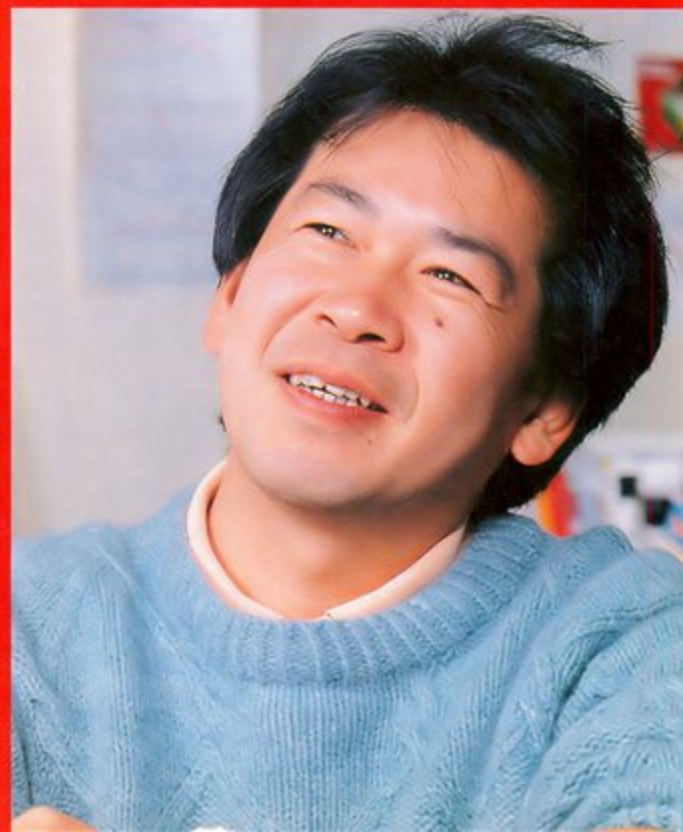
鈴木■たぶん僕と飯野さんって、どこか似てて、0か1しかないデジタルな技術を使いながら、じつはアナログなものを作ろうとしているんだと思いますね。

本誌■飯野さんのゲームの作り方っていうのは、いつもはどのへんから出発するんですか？

飯野■僕の場合はですね、今度お見せしてもいいんですけど、分厚いシステム手帳にいっぱい細かいアイデアが書き込んであるんですよ。「エネミー・ゼロ」だったら、例えば〝音で敵を倒す〟とかって感じでいろんなキーワードがたくさん書いてあって、1つこれやってみたいなーっていう大きな目標ができたら、手帳に書いてあるアイデアの中で使えるものを集めていくわけです。で、これとこれとこれとこれを使って1本のゲームを作ろうって、やっていく感じなんですね。今度やる「リアルサウンド」でいうと、画面を黒くしてゲームを作りたいというのがあって、ゲームをやってるのに画面は真っ暗みたいなカウンターカルチャー的なものをやりたかったんですよ。そんな中で視覚障害の人のためにソフトを作りたいなっていうのも出てきて、立体音響をやったり、ラブストーリーもやってみたいなって、いろいろなものが集まってくる感じなんですね。そういう要素を組み合わせてゲームにしていく作り方なんですよ。

鈴木■要素を〝組み合わせる〟話が出ましたけど、よくアドベンチャーゲームとか、RPGとかってジャンル分けがされますけど、僕としてはそういう分け方って、あんまり意味がないと思うんですよね。僕の中でのゲームの分け方って、〝3分間のゲーム〟か〝長時間タイプのゲーム〟かになるんです。で、長時間タイプのゲームって、海外に持っていく場合、やっぱり難しいと思うんですよ。例えば「ドラクエ」って、最初日本で出た時にアメリカのマニアの間で流行っていた「ウィザードリィ」とか「ウルティマ」なんかの複雑な部分をそぎ落としていって単純なものに仕上げたわけですけど、今はそのシリーズの続編が出るたびに、日本人全体が慣らされてきてるわけで、そのまま海外で出してもダメだと思うんですよね。海外に持っていくんなら、もう1度海外用に簡単なものに複雑な部分をそぎ落としていって、持っていかないとブレイクはしないと思うんです。ただ、その時には今後も〝ムービー〟による演出は重要になるでしょうし、複雑な部分はどんどんムービーで演出されていくことになるでしょうね。そのへんを言うと、飯野さんが「エネミー・ゼロ」でやろうとしていることはこれからも重要だと思いますよ。

飯野■「エネミー・ゼロ」って、じつはユーザーさんの声を見ていると結構賛否両論なんですよ。でも、僕はゲームっていうのは、いろいろ新しいものが出てきて、賛否両論受けてくれるようなものがたくさん出てき

セガAM2研部長
鈴木 裕 YU SUZUKI

アーケードやサターンを含め、セガを代表するおなじみのトップクリエイター。現在は充電中とのことで、新作の発表はもう少し先？

「シンプルイズパワフル。ピュアゆえのパワーというのはありますよね」

「今度企画出しますからガンゲームやりません？」

「こう狙いをつけて相手を引きつけるほど命中率も上がるなんて設定はどうです？」と実演して見せる飯野氏。本当に企画が実現したら面白そうだけど……。

てこそ、次に新しいものが生み出されてくると思うんですね。例えばジョン・レノンが昔「ジョンとヨーコのバラード」って曲を作った時に、やっぱり怒った人がいたと思うんですよ。それまでは特定の誰かを題材に歌った曲なんてなかったんだけど、お前はなんで自分の彼女の歌を歌ってんの？ってね。

そりゃ、僕が今僕のカミさんのゲームとか作ったら、「お前ふざけんな」って言われると思うんですよ（笑）。でも、ジョン・レノンの曲をきっかけにラブソングっていうのは当たり前になったんですよね。だから、ゲームもどんどん新しいことをやらないとダメだと思うし、ゲーム雑誌の評論なんかも、今みたいにストーリーの矛盾とかアラ探ししてお茶を濁すんじゃなくて、こういった遊び方をすると楽しいとか、こんな遊び方を提案するとかいった評論する態勢もほしいと思うんですよ。そうじゃないと新しいものは育ってこないし、業界全体も変わってこないと思いますね。

鈴木■評論家って、とかく自分がわからないものとかできないものって、タブー視して終わってしまうことって多いですよね。1つぐらい欠点があっても、楽しければそれでいいと思うんですよ。例えば国産の大手自動車メーカーの車のエアコンが動かないなんてことがあったら、日本じゃ大きく叩かれるでしょうけど、外国の車なんか、エアコン動かないのが「さすが○○○」なんて言われたりしますから(笑)。

飯野■評論家は、そんな欠点を超えた、別の良さとかトータルのすばらしさを評してほしいと思いますよね。音楽の聴き方なり、スノボの楽しみ方を提案するのが本来あるべきだと思うんですよ、本当に。このあいだもうちのプログラマーが「バーチャコップ2」とバーチャガン2丁買ってきてたんですけど、それどうするんだって聞いたら、2丁拳銃で遊ぶんだって言うんですよ。で、実際やったら、リロードするのは大変なんだけど、本当に楽しいんですよ（笑）。こんな提案をしていってこそ、家庭用のゲームって広がっていくんだと思うんですよ。

鈴木■アーケードもそうですよね。

飯野■僕ね、以前セガに持っていったガンゲームのアイデアがあるんですけど、忙しくてできなかったのがあるんですよ。ちょっと言ってみると、1対1で相手と撃ち合うゲームなんだけど、勝負には女性が賭かっているわけ。で、対戦する際に相手に勝ってもカッコイイ倒し方をしないと、女は振り向いてくれないわけですよ。なんか物陰に隠れてセコイ勝ち方をしてもダメで、シビれるような勝ち方をしてこそ女もなびくようなヤツね。そうなるともうプレイヤーにとっては技術の追求になりますよね。「バーチャファイター」で最後に下パンで勝つとかセコイやつもダメみたいな。もしもいけるなら本気で「企画書」書きますよ（笑）。

鈴木■最後はそのへんをどう演出するかですよね。僕らも本物のスゴさを追求していきたいけど、すぐにはちょっと難しいですかね。

飯野■最近はサッカーゲームでリプレイのついてるものがありますけど、あれなんか自殺点でゴールしても、オーバーヘッドで決めても、今のゲームってリプレイみんな同じなんですよね。俺はわざわざあそこで一回サイドに振ってからカッコ良く決めてるのにそりゃないよってね（笑）。せっかく次世代と呼ばれてるわけだから、これからはただ勝てばいいとか、ただやればいいとかじゃなくて、そんなカッコイイ部分も評価してくれるソフトがほしいと思うんですよ。そんなので言うと、本当はフィギィアスケートのゲーム作りたいんですけどね。アナログ操作で、最後に審査員から点数が出るやつ。

鈴木■アナログっていいですよね。点数も10、10、10、10……とか出れば何回も遊べるし(笑)。

飯野■自分の中でどんどんうまさを追求できるし、面白いでしょ。なんかそういうゲーム、ムチャクチャやりたくてしょうがないんですよね。

鈴木■僕、最近いろんなゲームチェックしたんですけど、最後までやる気が出たのって、飯野さんのゲームだけなんですよ。僕も頑張りますけど、飯野さんの作品も期待してますので、頑張ってほしいですね。

本誌■本日はありがとうございました。今後もお二人に期待しています。

（2月10日、AM2研にて収録）

見た目は対称的な2人だが、話のほうはドンドン盛り上がった今回の特別対談。今後も飯野氏にはサターンで頑張ってほしいところだ。飯野賢治&鈴木裕のコンビで、新作なんて日も、意外とありそうだから期待したいよね。

恒例！レア色紙　世界に（まだ）3枚しかない2人の連名サイン色紙をプレゼント!!

「おなじみのサイン色紙をお願いします」と差し出すと、前回の広井王子氏の時とは違う漢字バージョンでサインをしてくれた鈴木部長。端には小さくオマケの英文字版も。

右のサインの形について聞いてみたら、「よく見ると、ENOって文字になってるでしょ」と書きながら教えてくれた飯野氏。日付のほうも飯野氏が入れてくれたぞ。というわけで、世界にまだ3枚しかない貴重なサイン色紙のできあがり。ジャンジャン応募してきてね。

というわけで、雑誌の上では初めての対談となった今回の両名。こいつは恒例の連名色紙をお願いしないテはないよね。まだ世界に3枚しかない『サタマガ』ならではの特製色紙。ゲームファンなら、ノドから手が出るほど欲しくなるはずだぞ。希望する人は、キミの住所、氏名、年齢、電話番号と今回の対談の感想などを書いて、下記の宛先まで送ってね。当選者は厳正な抽選をもって決定。発表は発送をもって代えさせてもらいます。締切は3月14日(金)当日消印有効です。たくさんの応募待ってるよ！

【恒例！サイン色紙応募先】〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク㈱「セガサターンマガジン」編集部「飯野賢治・鈴木裕サイン色紙」係まで。

QUOVADIS 惑星強襲オヴァン・レイ クォヴァディス2

●グラムス●4月4日発売●6,800円（2枚組）
●シミュレーションRPG●1人プレイのみ
●全年齢推奨

完成度 82%

メーカーから一言　ついに念願の"表紙掲載"が実現しました！　キャラデザの美樹本先生やサタマガ編集部のカバーデザイナーさんなど、たくさんの方々のご協力により完成した表紙はいかがですか？　ぜひ、皆さんの感想を聞かせてください。（プロモーション部・木村）

惑星強襲旅団「赤い蠍」のサターン投入秒読み開始！

総監督に板野一郎、キャラデザインに美樹本晴彦、メカデザインに藤田一己、シナリオに吉川惣司と、アニメーション業界で名を馳せるスタッフが集結し、いやがうえにも期待が高まる「クォヴァディス2」。戦闘シーンでの仲間との会話や通信をリアルタイム音声で演出するというSTS2（ストーリー・テリング・シミュレーション・システム）システムを採用し、アニメとゲームの融合を果たした新機軸のSFシミュレーションが、いよいよ完成を間近にした！

10年前のあの日、オヴァンを陥れたのは誰だったのか!?

←10年前のゴア大統領暗殺未遂事件で、警護にあたっていたオヴァンはテロの首謀者として仕立て上げられてしまう。

→冤罪から逃れるため、オヴァンは惑星ゴアから八惑星連合軍へ亡命する。事件の真相と、本当の首謀者を探るために。

これが戦闘画面の仕様だ！

「クォヴァディス2」最大の見どころである"リアルタイムの通信&戦闘"。画面に映し出されるさまざまな情報と音声が、高い臨場感を与えてくれる。今回は画面をもとに本格的な解説をしよう。

各種情報の読み取り方

索敵&射程範囲

カーソルを合わせている機体の攻撃射程範囲（赤）と索敵範囲（青）を示す。射程範囲は機体の装備が、索敵範囲はパイロットの能力が直接影響する。そのため、必ずしも索敵範囲より射程範囲が狭くなるとは限らない（その逆もあり）。

兵士と機体の状態

機体とパイロットの状態。表示データはパイロット名、地形と高度。左のメーターは機体の耐久力。右のメーターはパイロットの士気で、攻撃を受けたりして低くなると恐怖心から勝手に一時離脱してしまう。

機体の行動と装備

カーソルを合わせている機体の、その時点での行動（待機、射撃、格闘など）、装備している兵器の威力や残り弾数、格闘戦での攻撃力を示す。

レーダー&作戦従事時間

レーダーは戦闘シーンのマップの全体を簡略化したもので、小さな枠はメイン画面で表示している範囲を示す。その下の表示はその作戦に要した時間。

STS2システムによる通信ウインドウ

各兵士との会話や情報伝達はすべてこのウインドウで行う。複数の通信を同時に受けた場合は左上にも表示。

兵士を動かすための命令メニュー

部隊のメンバーに直接命令を与えるために使うメニュー。各項目の詳細は下の"活用法"を参照。

命令メニューの活用法

命令メニューは、オヴァンをはじめとする"赤い蠍部隊"のメンバーに直接行動させるために使う、ゲーム中で最も重要な操作である。ここでは、その4項目について解説しよう。

移動

各機体を任意の地点に移動させるための命令。進行させたい場所にカーソルを合わせてラインを引くと、その軌道どおりに移動していく。途中に危険な地帯がある場合は、ラインの間に中継地点（9カ所まで設定可能）を設定することで、迂回軌道や曲線的軌道をとらせることもできる。移動途中で敵を発見した場合は、射程範囲内なら自動的に交戦する。

決定後の変更もできるので、状況が変化したらどんどん引き直そう。

高速

"移動"の命令と同じく任意の位置に移動させるのに使うが、こちらの場合は移動速度が若干速くなる（見た目の区別をつけるためにラインも青になる）。ただし、高速移動中は地形効果の影響（森林での防御力アップなど）が減ってしまう。周囲に敵がいない場合や、後続の機体と足並みを揃えたい場合など、使いどころをよく考えること。

足の遅い機体などはついつい使いたくなるが、防御力の低下というリスクがある。

指定

攻撃目標を特定の敵に変更したい時に使う命令。各パイロットは、基本的に最初に発見した敵かいちばん近い敵に優先攻撃する性質をもつが、この命令を与えれば他の敵（射程距離内なら）に向けられる。また、他の機体にも同じ命令を与えて、特定の敵を集中攻撃するといった使い方も考えられる。

←攻撃は距離によって変化。接近すると格闘になり…。

→離れていると、手持ちの銃火器類で射撃する。

兵器

この命令のみ、装備と状況によってさらに兵器メニュー（斉射、煙幕、照明、間接のいずれか）が表示される。斉射はミサイルの残弾一斉放出、煙幕は敵の視界を遮る奇襲用、照明は夜間戦闘時の照明弾打ち上げ。間接は、パイロットの索敵範囲より射程距離のほうが広い場合に使える。他のパイロットの視界には入っているが、自分からは見えていない敵を間接射撃（射程範囲なら）するのである。

煙幕は特定のミッションでのみ支給される特殊な装備。煙にまぎれて危険地帯を強引に突破できる。

兵士と機体は常に熟練&進化する

前作と同様、「クオヴァディス2」では各キャラクターに能力の成長要素がある。これには〝パイロットそのものの成長〟と〝アサルトアーマーの装備の増加・進化〟の2種類が存在する。

パイロットの能力の上昇

パイロットの能力は大別して4種類あり、それらは戦闘時の結果に応じて熟練（成長）していく。しかし、能力の熟練は戦闘に勝てば一律にアップしていくという単純なものではなく、戦闘シーンでの展開に応じて上昇曲線はさまざまに変化する。たとえば、敵を発見したり射撃がうまく当たれば〝索敵〟や〝射撃〟の能力が上がり、格闘戦で戦えば〝格闘〟の能力が上がるというぐあい。つまり、能力は活用するほど熟練していくというわけだ。この法則をちゃんと理解しておけば、秀でた能力はより伸ばすことができ、逆に苦手な部分があればそれを集中的に鍛えるという戦略も考えられる。ちなみに、各能力のアップはRPGのように経験値の増加で行われるが、雰囲気を損なわないため、この数値はあえて表示されていない。

戦闘時に活用した能力はどんどん熟練していくという、理にかなった成長システム。オヴァンだったら、得意な格闘を積極的に行うことで、さらに巧みになっていく。

各能力の特性				
	射撃	マシンガン、ライフルなどの銃火器類の使用時に影響する能力。これが高いほど、弾丸の命中率などがアップしていく。	操縦	アサルトアーマーの操縦技術の能力。これが低いと、沼地などの移動しにくい地形で足をとられやすくなる（速度が遅くなる）。
	格闘	接近時の格闘戦に影響する能力。乗っている機体の格闘性能も多少関わってくるが、これが高いほど格闘で有利になる。	索敵	索敵に影響する能力。これが高いほど索敵範囲が広くなり、敵との距離が遠いうちに早期発見が可能となる。

メインキャラクターの能力

ザイコフ

能力が平均していてそつがない。士気も高いので全般的に役立つ。

ドナー

オヴァンより若干劣るが、格闘能力の高さは活用したい。

ネリー

スナイパーに乗るために生まれてきたような能力。格闘は不向き。

シド

射撃と格闘はやや低いが、他は高め。士気の低さが痛い欠点。

他にも数々の部下が入隊するぞ

〝赤い蠍部隊〟のメンバーは、ゲームを進めていくうちに増員する。ストーリーのメインとなるオヴァン、ザイコフ、シド、ドナー、ネリー以外にも、各惑星で1人、また1人と入隊していくのだ（ここに掲載したのはその一部）。最終的には1つの戦闘に投入できる人数以上に増えるので、ミッションの性質に合わせて構成したり、お気に入りのパイロットを集中的に育てあげるという楽しみ方もできる。

アサルトアーマーの強化

アサルトアーマーの性能は戦闘内容に関係なく、シナリオを進めていく過程で自動的にアップしていく。なお、搭載する兵器もシナリオ進行で種類が増えていくが、こちらはそのパターンにバリエーションが用意されている。単純に選択できる武器が増える場合もあれば、それまでに使っていたものがバージョンアップ（改良・進化）するというぐあい。

ここで興味深いのは、種類が増えるケースでは必ずしも強力なものが追加されるのではなく、同系統のもので微妙に性能バランスの違うものが配備されるところだろう。つまり、同じライフル系でも連射や射程などの性能バランスがとれているものや、特定性能に偏ったピーキーなものなど、プレイヤーの選択肢がいろいろ用意されているのだ。

侵攻ルートで武装も変化

さらに、途中の惑星をクリアする順番によって、兵器が強化されるパターンも変わってくる。いろいろ試しがいがありそうだ。

全てが異なる様相を見せる惑星群

オープニングのゴア編の後、逃亡を余儀なくされたオヴァンは10年間の傭兵生活を経て〝赤い蠍部隊〟にたどりつく。過去の身分を隠して隊長のニッタの下についたオヴァンは、その後いくつもの惑星で苛酷なミッションに参加していく……。

以下は各惑星の特徴と、序盤の展開をつづったものである。

ニッタが10年前にテロ事件を起こした人物と知ってか知らずか、〝赤い蠍部隊〟に入隊するオヴァン。その後の展開はいかに?

ガエッヂ……戦乱の惑星

オヴァンが入隊した直後のシナリオ。ゲーム中の本格的な戦闘シーンはここから始まる。まずはゴア軍の斥候を排除する小競り合いが続くが、徐々に激しい戦闘へと展開していく。そしてこの地では、シナリオ序盤の山場といえるイベントが1つ用意されている。

都市と民族がひしめく惑星……オリグ

民族と人口の多さもあって、込み入った都市部が数多く点在する。八惑星連合首脳部は、まずこの最大中立勢力のシニル人と同盟を組もうとする。序盤はその会見がゴア軍に邪魔されないよう、警護をかためるミッションとなる。そしてフリージャーナリストのエマが〝赤い蠍部隊〟が接触してくるが……。

バドラ……霧の荒野の惑星

かつては豊富な地下資源を産出していたが、度重なる濫掘で荒野となった惑星。現在では、地下資源を産出しているのはゲトロールが豊富なゲド・シティーのみである。八惑星連合軍は、この街を制圧するために〝赤い蠍部隊〟を投入する。濃い霧でせばまる視界を有利に使うことができるか?

広漠たる砂の惑星……ジール

惑星を覆う広大な砂漠の影響で、八惑星連合軍とゴア軍が対峙する戦線がとほうもなく長くなっている地。ゴア軍に殺された恋人の仇討ちを狙うドナーの出身惑星でもある。冒頭では彼女のかつての仲間セラムも登場し、その部隊と協力しての戦闘に。かつてゴアにいたオヴァンの胸中はいかなるものか?

ムバンダカ……常緑深き惑星

ネリーの故郷で、生い茂る緑に恵まれた惑星。ここでは八惑星連合軍はゲリラとして広範囲に潜伏しており、ゴア軍とは小規模な戦闘を繰り返している。幸いなことに、住民たちは八惑星連合軍には好意的である。森林内では視界が限定され、索敵が困難なため、連係が必要。

海洋と孤島の惑星……マレ

陸地よりも海の面積のほうが広大な海洋惑星。唯一の大陸を除けば陸地も小島ばかりなため、両軍とも少数の駐留軍しか存在せず、戦闘は空艇部隊による散発的な奇襲が多い。八惑星連合軍は、まず唯一の基地に部隊を降下させるが、早くもそこはゴア軍の猛威にさらされていた。

ヤムスク……A2もこごえる凍土の惑星

惑星全体が雪に覆われている凍土の惑星。アサルトアーマー内にまで冷気が漂うほどの極寒だが、ゲトロールをはじめとする地下資源は豊富なため、両軍の戦闘状態はかなり激しい。ここでの戦況はゴア軍に有利に傾いており、八惑星連合軍の主力部隊は撤退を繰り返している。

新たな映像表現を感じさせてくれたデジタルアニメーション

「クォヴァディス2」のアニメーション製作には、〝デジタルアニメーション〟という新技術が採用されている。これは簡単に説明すると、すべての動画を最初からCG（ドットの粒がほとんどわからないほどの高画質）で描くというもの。通常のアニメのように、膨大な枚数のセル画を大量の人手で作画・着色、さらに1コマずつ撮影するという手間と時間が短縮できるのである。また、コンピュータによる着色なので、手描きでは不可能なほどの緻密なグラデーションや、透過光などの各種エフェクトを使用することで、より効果的に仕上げられるのも大きな利点。

だが、いくらコンピュータ化されても、結局仕上がりを左右するのは、スタッフの腕しだい。つまり「手作り製作」というところは多分にあるのだ。

アニメーション新時代

デジタルアニメは誰もが従来のアニメとの違いがわかるほどのクオリティ。オープニングなどの元映像はサターンなりの解像度になってしまうが、この技術ができた当初はまだ使いこなされていなかったが、最近は製作工程が現場でも確立され、完全に実用化されたといってもいい。

全部任せてくれるなら参加するって言ったんです

アニメーション監督
板野一郎

編集部　この作品に携わることになったきっかけというのはというところから。

板野　前作（「クォヴァディス」）のテレビCM用アニメーションの監督・絵コンテ・作画を、〝板野サーカス〟バリバリでやってほしいと、依頼されたのがきっかけですね。「できれば続編のアニメーションも手がけてもらえないか」と言われて、もし自分にすべて任せてもらえるなら、とお答えしたんですよ。

編集部　グラムスの「アニメーションとゲームの融合」というテーマは、板野監督としても手がけたかったことですか。

板野　そうですね。どうしてもアニメ業界が長く、ある程度有名な人になってしまうとプライドがあって、頭がちょっと固いんですよ。あるライターさんに「ゲームで〝ドラマ〟はできない」って言い切られたんですね。ゲームの中の紙芝居みたいな、口だけ動いてせりふだけしゃべって、そんなもんで本当のアニメのドラマなんかできないみたいな。「そんなわけねえ」と僕は思ってましたから、この制作スタッフ達と最高のアニメーションの入った、ドラマのあるゲームを作ろうと。

編集部　ゲームのシステムづくりそのものにも、積極的に参加されたそうですね。

板野　かつては僕も、ファミコン（ディスクシステム）の「ゼルダの伝説」なんかにかなりのめり込んだんですが、あの頃のゲームって、すごく想像力を掻き立ててくれた。小説やマンガもそうでしょう。けど、今、売れ線のゲームって、お金も人手もすごくかかってるけど、なんか遊ばされてるだけっていうのが多い。ゲームに限ったことじゃなく、最近って何でもそうなってる。自分で行動して苦労して、初めてその価値を見いだせるはずなのに。家畜やペットじゃないんだから、人として生きろよ！　自分で考えて動けよ！　っていうことを少しでも出したかった。だから、総監督やるんだった

ら、「辛くて、悲しくて悲惨で、勝ったのに後味がめちゃくちゃ悪くて、やんなきゃよかったな、戦争なんて」って思ってくれるとありがたいなと思って作りました。任せてくれたグラムスさんには申し訳ないのだけれど、現在主流のタイプとは、結構違っているかも（笑）。

編集部　具体的に、ゲームとしてどんな形で表されているのですか。

板野　この「クォヴァディス2」は、まず小隊長として作戦行動をしていくわけですが、リアルタイムで部下に指示を出し、彼らから絶えず報告なり状況説明が入ってくる。やっていると　部下にも好きなヤツ、嫌いなヤツってできるじゃないですか。で、自分の行動もしなくちゃいけないのに、「助けてくれ」なんて言われれば行かないといけない。「まあいいや、こんなヤツ1人失っても」って思ったら、後半ですごく大事なキャラクターだったり……。部隊の中だけじゃなく、例えば、1つの村を盾にしないと好きな部下が死んでしまう、というようなそいう究極の選択もある。ただ強くなればいい、勝てばいいんじゃなくて、その課程でいろんな意味でコミュニケーションの疑似体験をしてもらいたいんです。このアイデアがゲームとしてどこまで上手くいっているかわからないんですが、最後の結果を迎えるまでに「勝利するって何が残るんだろう」とか、「勝利ってなんの価値があるんだろう」と、いろいろ考えてもらいたい。

編集部　アニメーションの部分は、最新のデジタルアニメーション「アニモ」を使っていますが、いかがでしたか。

板野　高いんですよ。しかも、導入時なんてどこまでできるかすらわからなかった。だから、半年ぐらいはまったく立ち上がらない状態だったんです。機材はある。会社の意欲はわかる。なのに使いこなせる人がいない……。で、僕は「お前達のやってることは、"デラックスマリオペイント"だ！　色塗ってるだけならこんな機械いらないんだ」ってゲキなんか飛ばして。でも、ここに到達するのには本当に彼らの苦労と努力があった。

編集部　やはり性能が引き出せれば、従来のアニメ製作とは違いますか。

板野　例えば、宇宙戦闘時の後ろの爆発。パターンをいくつか作れば、あとは"コピー" アンド "ペースト" なんですよ。戦艦が奥から手前に横切るシーンなども、ある程度描き込んだ絵を取り込んで、あとは計算させて割っていく。動画だと手作業で時間がかなりかかる。手前は普通で、奥だけ特殊効果をかける場合、（撮影用の）レンズ前に特殊フィルターを置いてやってたらとんでもなく手間がかかるし。そういう、プロが見ててもびっくりするような撮影技術がふんだんに使えます。レンダリングしたらすぐにチェックできるから、リテイクも早くできるし。

板野一郎
ICHIRO ITANO

『機動戦士ガンダム』、『伝説巨人イデオン』などの原画を経て作画監督に。テレビ版ならびに劇場版『超時空要塞マクロス』などを手がける。また、『おやじハンター・マージャン』などのアニメ監督としても活躍。37歳。

編集部　結果として仕上がりは？

板野　凄まじいクオリティというか、テレビ用の長編アニメなんかよりははるかにいい。ゲーム用に作られたものの中で、間違いなく今年最高のアニメーションに仕上がってます。ゲームをやりながら、「この先、どんなアニメーションシーンがあるんだろうか」と、ラストまで思っていてもらえるかなと。

編集部　板野監督のファンが一番気になる"板野サーカス"ですが、これは……。

板野　もちろん、もっともっとやりたいことはあるし、自分の中では100%満足ではないのですが、とりあえず "板野サーカス" を目当てにソフトを買ってくれる人がいることも考えて作ったアニメーションですから、ビデオシリーズの『マクロスプラス』と肩を並べるハイクオリティの描き込み、ミサイル、ぐちょぐちょ、ビュンビュン、バンバンは期待を裏切らないと思います。

編集部　最後に一言、ユーザーに、これだけは見てほしいなというところを。

板野　不慣れな自分が総監督になって、あれやりたい、これやりたいって欲張って冒険したから、ゲームとしてのバランスは決して完璧とは言えないかもしれない。だけど、「人に揉まれること」は疑似体験できるはずだから、それでもっと自分で考えてほしい。ユーザーに、考えながらゲームをやってほしいんです。

間違いなく今年最高のアニメーションに仕上がった

若かりし頃、水平発射したロケット花火とバイクで伴走し、その飛行状態を観察したことから生まれたという"板野サーカス"。独創的かつアクロバティックなアクション手法は「クォヴァディス2」でもおおいに発揮されており、路上を移動するアサルトアーマー、一斉発射されるミサイルなど、随所で見られる。デジタルアニメーション技術もあいまって、"今年最高のアニメ映像" というのは伊達ではない。

最高の"板野サーカス"ここに完成！

「ガンダム外伝」3部作

堂々完結！

MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY III 裁かれし者

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

ファーストガンダムの放映から18年……。アムロやシャア達が活躍した「1年戦争」を別の視点から捉え、壮大なオリジナル・ストーリーを展開してきた「ガンダム外伝」シリーズもついに最終章。

「外伝Ⅰ」

「外伝Ⅰ」

連邦軍のジムパイロット、ユウ・カジマ。実戦データの収集部隊に配属され、数多くの勝利を連邦にもたらす。やがて押しも押されぬエースとなった彼は謎のシステム〝EXAM〟を搭載した実験機〝ブルー〟のパイロットに選出されることになる。その能力は単独でのミサイル基地攻略作戦やカリフォルニアベースでの掃討作戦などで証明された。だが、同じEXAMマシン（イフリート改）を駆るジオンのエース、ニムバスとの戦いの中でユウはEXAMを積んだ頭部を破壊されてしまう。

完成度 100%

●バンダイ●3月7日発売●4,800円
●ドラマチックシューティング
●1人プレイのみ●全年齢推奨●ツインスティック対応

メーカーから一言

外伝ファンの方はお気づきになったと思いますが、MS-VIEWERが以前公開したのとちょいと違います。誌面で動きをお伝えできないのが残念無念。近頃は夜の空気にもフッと春が感じられて、ちょっとだけなんだけどフンワリした気分になれます。（分裂気味の河阪）

2号機を追い、ユウ達は宇宙へ

一方、イフリート改を失ったニムバスは連邦のEXAM研究所を襲い、ブルー2号機を奪って宇宙へと逃亡する。それを追ってユウ達は廃棄コロニーに隠されたジオンのEXAM実験場へ向かう。そこで思いがけず判明したEXAMの正体。それは「ニュータイプ」と呼ばれる人々を抹殺するために作られた狂気のシステムだったのだ。しかし制御さえできれば優れたシステムとなるEXAMを、このまま見逃すことはできない。研究施設を完全に沈黙させたユウだが、ここにも2号機は存在しなかった。今や残るEXAMはユウの乗るブルー3号機と奪われた2号機のみ。そのいずれかが消滅しない限り、EXAMをめぐる戦いに終わりはないだろう……。

全てはあの初出撃の夜から始まった。ブルーとの出会い（Ⅰ）、そしてEXAMを狙うイフリート改の出現（Ⅱ）。そしてⅢではついにガンダムヘッドの3号機が登場し、物語も佳境へ！

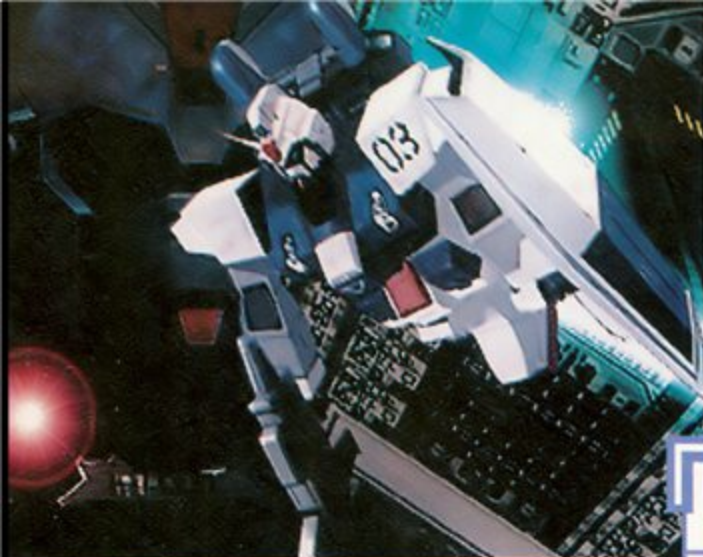
「外伝Ⅱ」

やむなくザクで出撃する仲間、降り出した雪の中での戦闘など、シチュエーションも豊富

そして2号機とニムバスの行方は…？

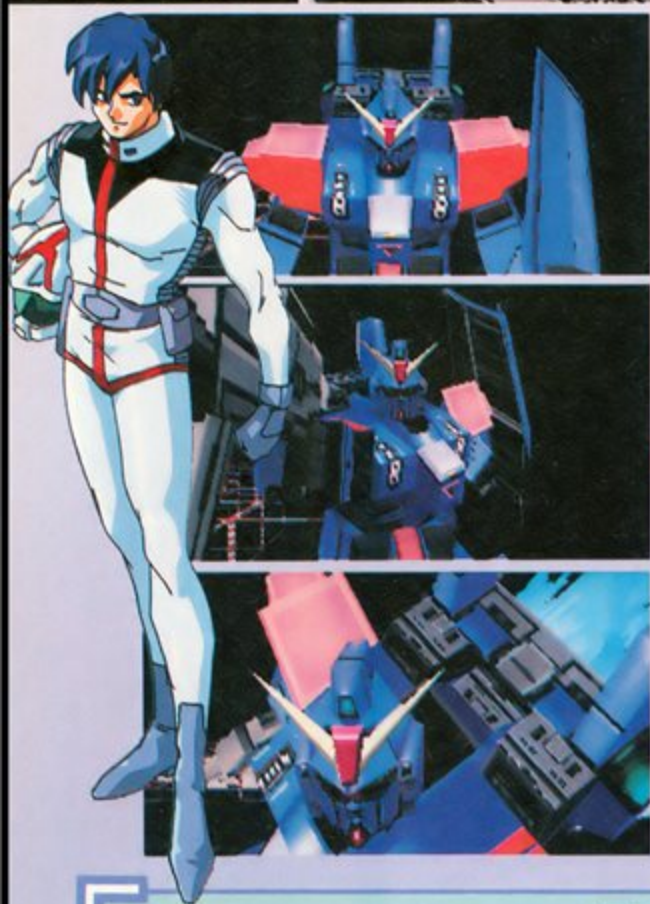
MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY THE BLUE DESTINY

キャラクターゲームの新たな可能性を示したOGS（オリジナル・ゲーム・ストーリー）

原作の世界観を基に「外伝」という位置づけで新たにシナリオを構築し、ゲームに連続性のある深いストーリーをもたらしたOGS。原作の良さに触れながら先が見えない展開が楽しめるというこのスタイルは、新たなキャラクターゲームのいち進化形をユーザーに提供できたといえそうだ。

EXAMに導かれし男達の
そしてここに"蒼き死神"の

機動戦士GUNDAM外伝 MISSION 3-5 裁かれし者

すべての決着は誰にも邪魔のされない宇宙空間で行うというのだろうか……。ニムバスは独り、コロニーの外でユウを待っていた。EXAMという狂気が生みだしたシステムに魅入られた2人のエースは、奇しくも同じマシンに乗り、対時していた。そして、互いのシステムが互いの〝少女の精神波〟を感知し、静かにEXAMが稼働を開始する。

そこにはもはや、ジオンも連邦も何もなかった。歴史に残ることのない熾烈な戦いが今、始まる！

モーリンからのミッション指令もこれが最後。「ユウ、この戦いに終止符を……」。帰還用シャトルではフィリップ達がボールで護衛の任についていたが、今回はその彼らもともに戦ってくれる。しかし……。

宇宙空間には戦闘を妨げる物質はあまりないのだが、一部に漂う無数の隕石群などを盾にして戦うのもいいだろう。上下移動を使いこなそう。

CHECK! メインウエポンがビームライフルに！

宇宙ステージでは待望のビームライフルが登場する。そのダメージは300と、実に通常ライフルの6倍もの威力を誇る。撃ち出されたビームは長い軌跡を描き、ロックオンした標的に対してわずかながら追尾する性質も持っている。

本編クリア後には嬉しい特典が MS-VIEWER

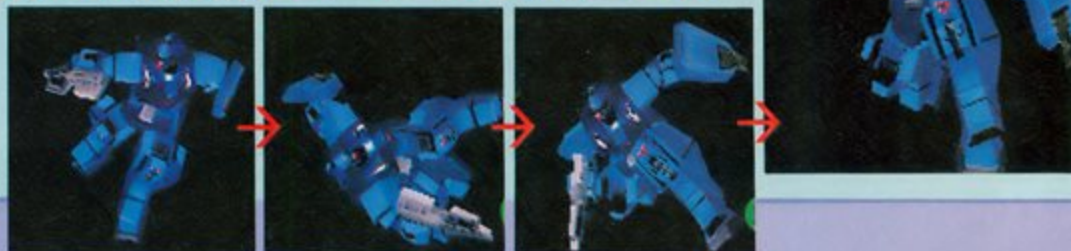
MS VIEWER
RX-79BD-3
EXIT

「Ⅰ」から「Ⅲ」に登場した代表的な11種類のMSが勢ぞろい。ドムやゲルググ、そして普段はあまり見られないブルーのアクションも観賞可能！

「ガンダム」を題材にしたゲームの中にあり、目の肥えたファンさえもうならせた本作のMSのモーション。それを心ゆくまで観賞できるモードがこのビューワー。立ち、歩き、特徴的なアクションとが各MSごとに用意され、しかもその中には本編では見られない新たなモーションもあるので期待してほしい。横軸の360°、いつでも自由に変えられる視点移動も使いやすい。

形式番号 RX-79BD-3 BLUE DESTINY 3
Ⓑ…EXIT

最終話でビームライフルを手にした3号機の勇姿がここに。お好きな角度からどうぞ。

このビューワーのためだけに用意された新モーションに注目!!

1号機の新モーションは横に素早く跳び退きながら、ライフルを乱射するというもの。また、一見ゲーム中と同じような動きでも、よく見ると微妙に変えられているものもある。

最後の戦いが始まり
伝説が今、幕を下ろす!

初の宇宙戦闘となるファイナルステージは上・下段に二分された特殊仕様。相手と段を合わせねばサーベルはおろかライフルもなかなか当たらないため、頻繁にラインを移動しなければならない。慣れないうちはそれだけでも大変だというのに、暴走状態に入った2号機の動きは恐ろしく速い。勝てるのか!?

フィリップがサマナが…

パックをわずかに横切る地球の光。再び皆であの大地に戻ることができるのだろうか。

仲間達はボールでユウの援護をしてくれる。だが、容赦のないニムバス機に2人は……。

リミッターのある3号機と違い、暴走が可能な2号機の動きはこちらを遥かに凌駕する!

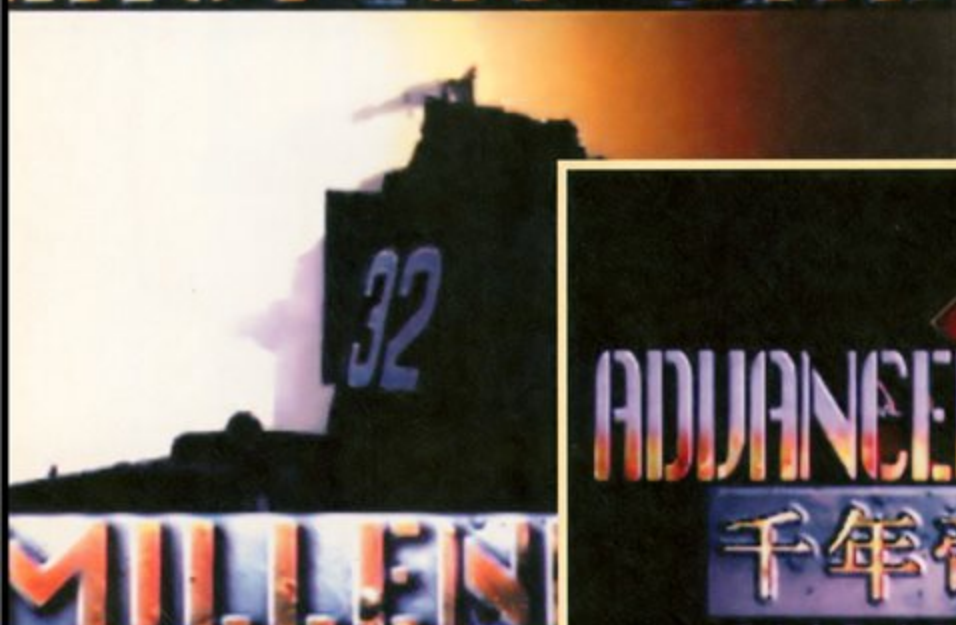
同じ装備、同じ機体での戦い。当然、相手もブルーの胸部ミサイルを使ってくる。

敵は一流の腕を持つジオンのエリート。斬る、突く、払うなどサーベルでの攻撃も多彩。

FOREVER GUNDAM SIDESTORY…結末はたった1つではない

その後ユウ達が、EXAMがどうなったのか。それはこれまでの君の戦い方1つにかかっている。だがそれぞれの結末はゲームを終えた後もなお、我々に〝何か〟を考えさせるようなものとなっている。この蒼き死神の伝説は、我々がこの戦いを忘れぬ限り、永遠に続くのだろう。

3部作完結によせて
比類なき確固たる「外伝」の世界

約3カ月おきにリリースされた一連の「外伝」シリーズの魅力とは何なのか。ポリゴンという技術が可能にしたリアルなモビルスーツ? オリジナル・ビデオ・アニメのようなシナリオの連続性? それぞれ意見もあるだろうが、自分としては何よりも〝ユウを通じた物語との一体感〟を挙げたい。最低限の情報以外は何も設定されていないまっさらな主人公、ユウ。もちろんその他の設定はすべてプレイヤーの想像に頼るところとなる。ところが自分自身がMSを操作するゲーム部分とドラマ部分の巧妙さがあいまって、ごく自然にユウ=自分というイメージが形成され、あたかも自分が強くてカッコイイ連邦のエースパイロットになった気分になってくる。ふと我に返るとなんだか浮かれている自分が恥ずかしく思えるが、一方、それでいいのではないかと思ったりもするわけだ。ゲームとは〝娯楽作〟である。このプレイヤーとの一体感こそが、ゲームでなければ体験できない「外伝」の本質だと思うのだが。 (菅)

ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 -LAST OF THE MILLENNIUM-

発売まであとひと月。待ちわびているファンの方々、もう少しの辛抱だ！

デュアルマップシステムほか、数々の新システムを採用した本作。ウォーシミュレーションの概念を根底から打ち砕くシステムが、欧州大陸を席巻したカギ十字の軍団をリアルに再現する。

完成度 ? %

●セガ ●3月20日発売予定 ●6,800円 ●シミュレーション
●1人（キャンペーン時）、1～4人（スタンダード時）

メーカーから一言 この「千年帝国の興亡」は、「ワールドアドバンスド大戦略」シリーズでの、ユーザーさんからの要望をいくつか反映できました。その中でも一番大きいものが「兵器図鑑」モード。キャンペーンで登場した兵器をいつでも見られます。（CS2研・チームパイナップル）

オープニングムービーで語られるドイツの歴史

記録映像とポリゴンムービーで再現される大戦前夜

オープニングムービーの冒頭で登場するサイドカー。その搭乗兵の脳裏を駆け巡る、第一次大戦敗戦後のドイツの映像記録。このオープニングの中で語られるのは、ドイツが戦争への道へとつき進む過程そのものである。

ドイツは第一次大戦後、ヴェルサイユ条約により多額の賠償金の支払いと、過酷な軍備制限が課せられた。これは国内には混乱を、他国にはドイツに対する軍事的干渉への野心を与えてしまう。ナチスを生み出す土壌は、このような混沌とした国内情勢にあった。

オープニングムービーでは、当時のドイツ国内の様子を記録したフィルムが使用されており、その状況が克明に描かれている。これはもう、ゲーム用ムービーの域を超えた、ひとつの歴史再現の映像であると言えよう。

貴重な映像資料をふんだんに使用！

ドイツ自慢の装甲車両。欧州戦線の主役となった鋼鉄の猛獣だ。

写真はFW190。「空の軍馬」を目指したクルト・タンク博士の傑作。

徹底図解

デュアルマップシステムの採用で一変したMAP画面
その機能と特徴を徹底分析する

「スターリングラード市街戦」

スタンダードモード
MAP No.8

シミュレーションの新境地を切り開く新システム！

革新的なシステムを盛り込み、内容を一新した本作。ここではそのシステムを、マップに即して解説していく。この「スターリングラード市街戦」は、史実では、ドイツ軍がソビエト軍の頑強な抵抗に遭い、一進一退の市街戦を繰り広げた戦い。その過酷な戦いが、新システムによりどのように表現されているかを見てみよう。

敵部隊にも名称あり

各マップに登場する敵は、すべて実在した部隊名となっている。このステージの場合、敵部隊はソビエト第57／62／66軍の3個軍と予備兵団1個軍で構成されている。敵将軍の個人能力は各ステージで異なる。

敵将の顔CGは数タイプ。国により変化する。

地形や建築物を忠実に再現した戦場

本作では、戦況に影響を及ぼす地形に十分な配慮がなされている。とくに、これまでは軽視されていた丘などを再現することで、戦略性を高めることに成功している。また、占領可能な地形に駅などの戦略目標を加え、一層のリアリティ増加を目指しているのだ。

一面の雪原。行動力の低下が心配だ。

部隊は諸兵科連合

「千年帝国の興亡」では、陸戦マップの場合、ひとりの指揮官の配下に砲兵、戦車、歩兵など複数の兵科のユニットが集まる。これはひとつの部隊で対戦車戦から都市占領まで、多くの任務を果たせるよう配慮したものだ。いわゆる諸兵科連合を表現したものである。これは空軍も同様で、部隊は戦闘機、攻撃機、爆撃機などの混成となる。

空港は複数機を収容

本作ではひとつの空港に1～2部隊、合計8機前後の航空機を収容することが可能。一度に複数機が駐機できることで、大量の航空機の連続運用が可能になったのだ。

FRWが0でも航空機が墜落することはない。燃料切れの心配はナシ？

指揮官はすべて実名

各戦線に登場する将軍たち。その中でも、ドイツ軍の将軍および敵の高名な将軍はすべて実名で表記される。ロンメル将軍やレーダー提督も登場するぞ。

3Dモデリングされた兵器群

ソビエト自慢の重戦車KV-IB。初期のドイツ軍に、この戦車と互角に渡り合える戦車はない。

4号戦車も初期のタイプとは異なり、戦車戦を念頭に、破壊力のある長砲身砲を装備している。

大型爆撃機He177。機体の構造に問題があり、事故の多い機体だった。東部戦線で活躍。

キャンペーンモード&スタンダードモード紹介

キャンペーンには「バトル・オブ・ブリテン」が登場。ドイツ第三帝国は、英仏海峡を越え、イギリスに上陸できるか？ドイツ空軍の活躍に期待！

キャンペーンモード 「パリ電撃戦」「バトル・オブ・ブリテン」

倒せ　第三共和制！

ベルギーやルクセンブルクを経由してフランス国内へとなだれ込んだドイツ軍。次の目的は敗走中の連合軍を壊滅させ、パリを占領すること。本マップに参戦するドイツ軍は、陸・空両軍を合わせ7部隊。電撃戦の神髄を見せろ！

マップ左下に横たわるマジノ要塞線。この攻略は至難の業だ。

まず、正面のフランス第1軍をけちらせ！

爆撃機は敵戦闘機に注意して動かせ。

英仏海峡の制空権を確保せよ！

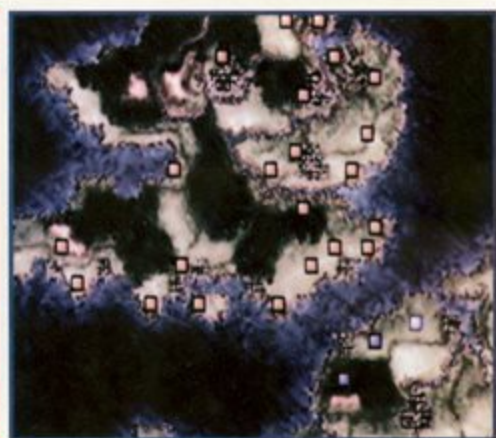
対フランス戦が終了した後、ドイツはイギリスに対し講和を持ちかけるも拒否される。このイギリスの態度に対する回答がイギリス本土上陸作戦である。本マップは、その上陸戦の前にイギリス本土におけるドイツの制空権を確保すべく行われるものだ。

このステージで登場する味方は、主人公の陸軍将軍を除けばすべて空軍将軍。つまり、純粋に空戦を楽しむマップだ。大英帝国を守る空の戦士たちを叩き潰し、遥かな高みから爆弾の雨を降らせてやれ。

救国の名機。大戦全般にわたり活躍。

主に爆撃機を狙ったハリケーン。

航続距離が短く、問題となった。

バトル・オブ・ブリテンの名機

スタンダードモード 「冬の嵐作戦」「秋の霜作戦」

東部戦線で包囲された独・第6軍を救出せよ

攻めるドイツ軍と頑強に抵抗を続けるソビエト軍。緊迫した情勢の続く東部戦線の要衝スターリングラードで、パウルス将軍率いるドイツ第6軍が赤軍の包囲下に陥ってしまった。この作戦は第6軍の救出が目的である。

史実では、ソビエト軍の物量と巧みな戦略により叶わなかった本作戦。プレイヤーの冷静な判断力が勝利のカギとなるぞ。

厚い装甲と強力な打撃力が悩みのタネ。

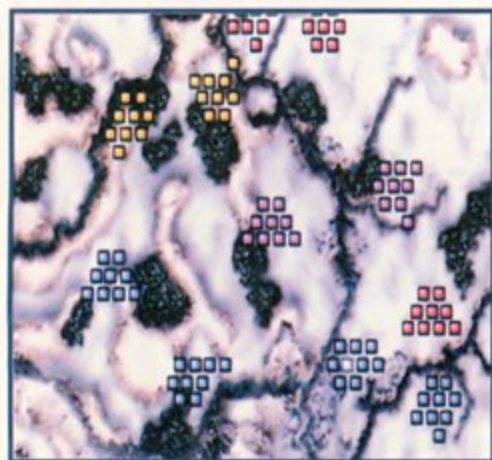
ソビエト軍の代表的自走ロケット砲。

敗色濃厚な西部戦線で強行された博打じみた大反攻

連合軍のノルマンディー上陸以来、各所で押されっぱなしの西部戦線。その西部戦線で、ヒトラーが行った博打じみた大勝負が「秋の霜作戦」。俗に「バルジの戦い」と呼ばれる一大反攻作戦である。

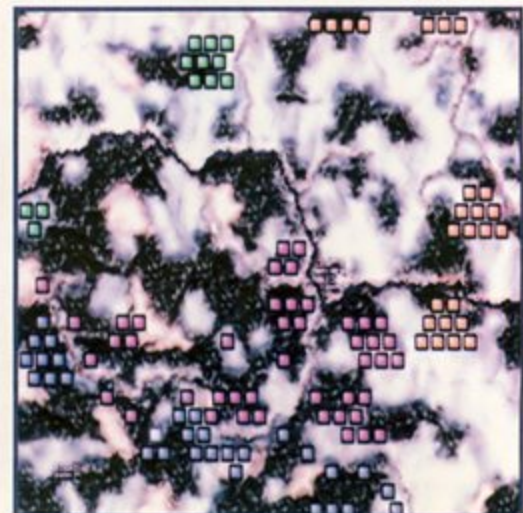
配下には、ドイツ陸軍自慢の重戦車や貴重な航空兵力が用意されている。連合軍の不意を突き、一泡吹かせることは可能なのか？

本作戦では天候の善しあしが勝負の行方を左右する。

独・重戦車群が連合軍の戦線をどこまで食い破れるかが問題。

ドイツの最後の希望

口径128ミリの主砲を持つ怪物。

最良の中戦車といわれたパンター。

分厚い装甲を持つティーガーII。

イタリア艦隊に栄光あれ!!

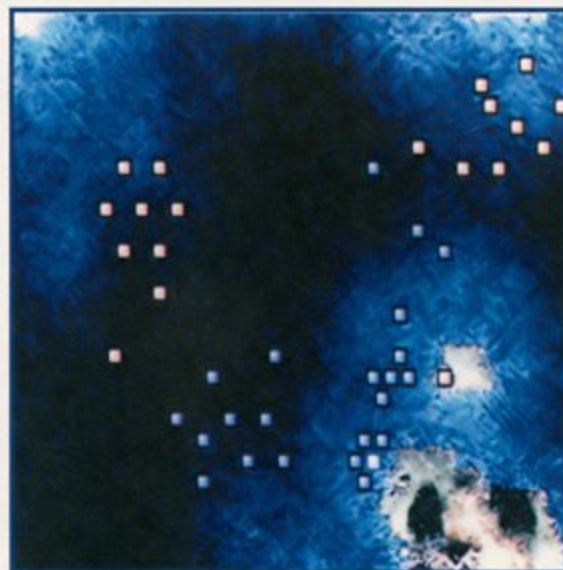
スタンダードモード「地中海の覇者」

地中海の制海権がすべての問題を解決する

このステージにはドイツ軍も登場するが、真の主役はイタリア艦隊である。史実では訓練不足や燃料不足の問題で、活躍できずに消滅したイタリア海軍。しかし、ゲーム中では戦艦5隻を擁する、強力な水上砲戦艦隊として登場する。

これらの兵力を率いて、優勢なイギリスの3個艦隊を葬り、アフリカにたどり着くことが目的だ。

イギリスH部隊は、このステージで唯一、空母を所有。

陸軍は圧倒的に強いドイツも、海軍はそのしわ寄せが来たかあまり強くはない。ちょっと残念……かな？

イタリア艦隊主力艦紹介

アレキサンドリア・ドリア級。第一次大戦当時の戦艦を改装。

リットリオ級。イタリアの最新鋭艦。38センチ砲を装備。

イタリア艦隊に属してはいるが、ドイツの潜水艦である。

駆逐艦。ほとんど消耗品である。このマップには多数登場。

指揮官が座乗する輸送船。戦艦に狙われたら終わりだ。

ゲームシステム役立ち情報

将軍がもらえるアイテム&勲章とは？

キャンペーンモードでは、軍功に対する褒賞として勲章と兵器が渡されることが判明した。右の写真はその一例である。優秀な将軍に育てがいがあるというもの。

1級鉄十字勲章。柏葉付き騎士十字勲章なんかは用意されているのかな？

功績により渡された攻撃機。大戦前半に活躍した機体だ。

爆撃機の装備は数タイプ。状況で使い分けろ

本作の特徴のひとつに、爆撃機の装備タイプの多様さが挙げられる。装備は、部隊攻撃用の250キロ爆弾や500キロ爆弾のほか、面攻撃用のS爆弾、M爆弾（飛行機直下の4マスにいる部隊すべてが攻撃対象）、そして都市攻撃用の焼夷弾の3種で構成される。都市爆撃は夜間も可能。だが、FRWは昼間の2倍以上の量が減ってしまう。

爆撃機は基本的に3種類の装備を選択することが可能である。

急降下爆撃機は部隊攻撃用の爆弾しか装備できない。ちょっと残念。

兵器図鑑

合計18ヵ国の兵器を解説！

第二次大戦で激戦が展開された欧州戦線。この戦いに参加した各国の兵器を一堂に集めたコーナーが、「兵器図鑑」だ。ここで紹介される国は、ドイツやフランス、アメリカを筆頭に、イギリス連邦の構成国として欧州に部隊を展開させたニュージーランド、南アフリカ、カナダなどを含めッ合計で18ヵ国にも及ぶ。

このなかには、今まで見過ごされていたクロアチアなど東欧の国家も含まれていて、その充実ぶりは目を見張るばかり。ファンにはたまらない内容である。

図鑑の内容はキャンペーンの進行次第で変わる。

大戦初期は兵器のない国も存在する。

優駿 CLASSIC ROAD クラシックロード

完成度 100%

●ビクター インタラクティブ ソフトウェア/ビクターソフト
●3月14日発売●5,800円●競馬シミュレーション
●1～4人プレイ●全年齢推奨

メーカーから一言　フェブラリーステークスで負け、山ちゃんも橋本に負け、2月も終わりだってのに私の心はツンドラの大地にほっぽり出されたウォンバットのようであります。こんな時は熱い熱い「優駿～」でイッてしまおう。フガッ!! お、お前もか!?　（宣伝 佐々木）

今回も前号に引き続きリプレイ形式でお送りします。今度こそGIを勝てるようにがんばりましょー。

リプレイ第2回！ 今週はあるクラシック候補生の1年間を追跡！

俺は元サタマガのライター。以前は「ほがらか師匠」と呼ばれていた。ヒシアマゾンと結城瑞穂を愛する22歳だ。前号、「優駿クラシックロード」でGIレースを勝つという使命を課せられ、ぶざまにも敗北した俺は編集部を追われることになった。

あれから1週間。俺は札幌に来ている。冬の札幌は寒い。せめてライラックが咲く頃に来たかった。……RRRRR。おっ、ケータイが俺を呼んでいる。もしもし。なんだサタマガのKさんか……。なっ、なにー！ また「優駿クラシックロード」のリプレイをやれー!? 東京戻ってこいだって!? マジ？

94年6月～12月 デビューからGIへ出走するまで

……というわけで、俺は東京に戻ってきた。しかし、どういうわけなんだ、編集のKさん？
「いやー、週刊化で人手が足りないんだよ。今週もたのむわー」
でも、俺ライターやめたし……。
「門井亜矢先生のサインあげる」
やります（即答）。
「じゃ、早速はじめてね♥」
イエッサー！ 今回は95年度で勝負!! さて、どんな血統の馬でいこうかな……。おっ、パシフィカスがいるじゃん。よし、じゃあブライアンズタイムを配合して、ナリタブライアンを再現しよう。

今回の期待馬「ナルサワユイ」ちゃん

今回は3冠馬・ナリタブライアンと同じ血統を持つこの馬に期待！ 牝馬だったので「ナルサワユイ」と命名しました。ラブラブだ。

今回は調教もちゃんと行う。ウッドチップを中心にし、ゲート練習も少々。

あとの3頭はすべてコンピュータに預託。レースも見ない。

残りの馬はおまかせで！

デビュー戦は9馬身差の大楽勝!!

3カ月ほどじっくりとトレーニングを積み、満を持して東京競馬場の新馬戦でデビューしたナルサワユイ。結果はもちろん大楽勝！ つけた着差はなんと9馬身だ！

最後の直線で先頭にたつと、そのまま9馬身差をつけてゴールへ。他馬を寄せつけず。

ところで「優駿クラシックロード」って、どんなゲームなの？

フルポリゴンによる迫力あるレースシーンも見どころの1つ。

パソコンやPSなどで発売された本格派競馬SLG「クラシックロード」シリーズの最新作。今作はこれまでの作品とは違い、過去10年間の競馬界で、実在の名馬達と戦いを繰り広げるという筋立てになっている。いわば、中央競馬の歴史SLGという感じだろうか。また、シナリオが1年でひと区切りになっていて、プレイ時間が2～3時間と短いため、競馬にくわしくない人でも手軽に遊べるというのも特徴だ。

「阪神3歳牝馬S」GI獲りは見えた！

続いて無謀にもGⅡに挑戦。まあ、デビューしてすぐにGⅡで勝てるとは思っていなかったが、結果は3着と意外に善戦した。これで来年のクラシック戦線が楽しみになってきたぞ！

今週もGⅠには手が届かないのか!? もう負けられないぞ!!

95年1月～6月 めざすは桜花賞、そしてオークス!!

年明け早々、一カ月間放牧して休養させることにした。

チューリップ賞でなんとか3着に入り、桜花賞の出走権をゲット！

桜花賞出走権GET！

「ところで、ほがらか」
なんですか、Kさん。
「クラシックって、なんだ？」
思いっきり基本的な質問ですね。クラシックっていうのは、桜花賞やダービーなどの、競馬界で最も格式の高い5つのレースのことです。このゲームの目的はこれらのレースで勝つことなんです。
「ふーん。じゃあ、クラシックに出るにはどうすればいいんだ？」
それは、トライアルレースっていう予選に出るか、レースに勝って賞金を稼ぐかしないと……。
「でも、お前のユイちゃんは、まだ1勝しかしてないぞ。大丈夫？」
フフフ。ぬかりはありませんぜ。この桜花賞トライアル・チューリップ賞で権利はいただきでさぁ。
「ホントかよ……。おっ、3着だ。これで桜花賞に出られるのか」
やりましたぜっ、隊長／
「誰が隊長だ。お前は読者レース床下のハチかよ。オッズ予想ゲームでダブルチャンスかよ」
さあ、いよいよ桜花賞。俺のユイちゃんは4番人気。満開の桜の下、花咲く乙女たちが12頭。いざ、スタート／ ……あーッ3着かぁ。もうちょっとだったのにぃ。

桜花賞

オークス～冥王星より遠いＧⅠの星

「なんだ、桜花賞も3着か」
なんか勝ち切れない子だなあ。
「次はオークスか。今度も3着じゃないだろうな」
フフフ。仮にも俺は〝秋葉原の名伯楽〟と呼ばれた男だよKさん。最初に言ったように、この子はナリタブライアンと同じ血統を持つ馬。つまり中長距離戦が得意ということ。1600mの桜花賞よりも、2400mのオークスの方が向いているはずなのだ／
「おおっ／　なんかすごい自信だな」
……さあ行こう、オークス。あ、スタートよくないなぁ。ずいぶんうしろに行っちゃったよ。でも東京競馬場は最後の直線が長いからなんとかなるかも……。よしっ、こい／ そこから行ってみろ／ ……伸びてこない。どうしたんだ!? どうしたんだーぁ!!
「……11着か。ブービーだな」

オークス 11着惨敗

スタートで後手を踏んでしまうナルサワユイ。そのまま終始後方でレースを進め、いいところなく11着に。

やっぱりだめなのか？

結局、俺のユイちゃんはGⅢすら勝つことができなかった。くぅ……。

ナルサワユイ号 戦績9戦2勝

ナルサワユイ　牝4　鹿毛

特別成績　阪神3牝3着　桜花賞3着　NZT4歳3着
チューリップ3着　ヒヤシンスS1着

月/週	場所	レース名	人気	着	コース	斤量・騎手
11/2	東京	京成3S混	4	5	芝1400良	53井関
12/1	阪神	阪神3牝母混	3	3	芝1600良	53井関
2/1	東京	ヒヤシンスS混	3	1	芝1400良	53井関
3/2	京都	チューリップ母	6	3	芝1600良	54谷崎
4/1	京都	桜花賞母	4	3	芝1600稍	55谷崎
5/3	東京	オークス母	6	11	芝2400重	55谷崎

GⅠでは好走するも3着止まり。[illegible] ゴメンよユイちゃん。俺が、ふがいないばっかりに……

今週の反省会 ～敗北、そして意外すぎる結末～

運がない。敗因はそれにつきる。調教には問題なかったはずだし、とくに大きなアクシデントもなかった。血統もしっかりニックス配合(良い相性)だし……。まあ、インブリード(同系交配)はなかったけど、こんな根性なしに生まれてくるなんて……。
「やっぱ、キミのゆがんだ愛情が兆馬の一生をだいなしにしたんだよ。こりゃ、来週から担当のライターをかえなきゃダメだな」
ちょっと待て。北海道から人を呼び戻しておいてそれはないだろ。だいたい、門井亜矢先生のサインはどうなったんだよ。くれるって言ったろ！
「〝あげぬ〟だもーん」
なに小学生みたいなこと言ってるんだ。ふざけるな、ボカッ。
「ううっ、頭部に鈍い痛みがーっ」
ざまを見よ。……んっ、画面が切り替わったぞ。えっ、秋のGⅠに挑戦できるって……なんだコレ!?

な、なんだこの画面は!?

どうやら、預託していた馬がＧⅠを勝っていたのに気づかなかったらしい。これがウワサの隠しモードなのだろうか……

次回予告

敗北。そして再起。裏切りの果てに担当ライターが見た謎の画面はいったい何だったのか。次週、開発スタッフの座談会と新情報ですべての謎が明らかに／ 開発ディレクター小野氏も再登場／ 次回「血染めの編集部(仮)」をお楽しみに／
「ううっ、頭部に鈍い痛みがーっ」

次号もみんなで見よう！

V-GOAL'97

Jリーグ ビクトリーゴール'97

●セガ ●3月14日発売 ●5,800円
●スポーツ ●全年齢推奨

完成度 100%

メーカーから一言
ゲームが終了したら、実況をよく聞いてみてね。木村さんもジローラモさんも楽しいメッセージを皆さんに送ってくれるはずです。実況OFFでスタジアムの雰囲気を味わうのも一興。そしておなじみ光吉猛修が、新オープニング&エンディングテーマを熱唱！

強豪揃いのJリーグ全17クラブを紹介!!

ついに発売まで2週間となった「ビクトリーゴール'97」。この本が発売になるころには開発も無事終了して、あとは発売を待つだけの状態だ。さて今回は、誰もが気になる各クラブの能力を紹介していくぞ。自分がサポートしているクラブを事前にチェックしておこう。さらに詳しい選手データは、発売日と同じ号で紹介する予定だ。

今回紹介しているクラブの設定は、すべて標準のもの。もちろん、試合前やハーフタイム時に、自分の手で変更することも可能。より実践に近いスタイルで試合に挑もう！

鹿島アントラーズ

なんといっても、昨年ヴェルディで活躍したビスマルクの加入が大きい。ゲームの指令塔として大いに活躍してくれそうだ。ジョルジーニョとの連携も期待できそう。

標準設定
●タクティクス ノーマル
●ディフェンス ライン
●システム 4-4-2DV

ジェフユナイテッド市原

エースストライカーであった城のマリノス移籍は痛いが、中盤を支配するマスロバル、攻撃の柱となるであろうラデらの、外国人選手勢に期待がかかるところだ。

標準設定
●タクティクス ノーマル
●ディフェンス ライン
●システム 4-4-2

柏レイソル

昨年はケガに泣いた沢田や、堅実な守備を見せるアントニオ・カルロスら、ディフェンス陣に期待がかかる。ボールを奪ったら、前線で待つエジウソンにつなげていこう。

標準設定
●タクティクス ノーマル
●ディフェンス リベロ
●システム 4-4-2

浦和レッドダイヤモンズ

岡野、福田、福永の強力スリートップは健在。スピードを生かしたプレイで戦線をかき乱そう。ディフェンス面でも、ブッフバルトとボリの両外国人が心強いところだ。

標準設定
●タクティクス ノーマル
●ディフェンス リベロ
●システム 3-4-3

ヴェルディ川崎

フリューゲルスから移籍の前園に注目が集まるが、ジュビロからは武田、エスパルスからは永井の2人が復帰してきたのも大きい。常勝のヴェルディ復活なるか!?

標準設定
●タクティクス ノーマル
●ディフェンス ライン
●システム 4-3-3SA

横浜マリノス

守りの要である"アジアの壁"井原と"スーパーキーパー"川口は今年ももちろん健在。優勝請負人として期待のかかる新外国人サリナスは、ゲームの中での評価も高いぞ。

標準設定
●タクティクス ノーマル
●ディフェンス ライン
●システム 4-4-2DV

横浜フリューゲルス

ブラジル代表のジーニョや、バウベル、服部の両フォワードなど攻撃力には事欠かない。山口、サンパイオのボランチとしての使い方がゲームのカギを握ることになるだろう。

標準設定
●タクティクス ノーマル
●ディフェンス ライン
●システム 3-5-2DV

ベルマーレ平塚

注目は、今年からクラブで活躍することになるクラウジオ、ロペスの両外国人選手。この2人には攻守の要として期待がかかる。ゴールの守りは守護神小島に任せて。

標準設定
- ●タクティクス　ノーマル
- ●ディフェンス　ライン
- ●システム　4-3-3

清水エスパルス

永井はヴェルディへ移籍してしまったが、オリバーはケガもなくゲームに登場。澤登との中盤支配を確立したいところ。守りは堀池や斎藤を中心に。若手の伊藤（優）にも期待。

標準設定
- ●タクティクス　ノーマル
- ●ディフェンス　ライン
- ●システム　4-5-1

ジュビロ磐田

中山、スキラッチ、ドゥンガ、服部など得点力の高さは健在だ。武田の抜けた穴は大きいが、それを補う若手の台頭に期待。守備はアジウソンにお任せでオーケー。

標準設定
- ●タクティクス　ノーマル
- ●ディフェンス　ライン
- ●システム　4-4-2DV

名古屋グランパスエイト

得点原はフォワードの小倉とストイコビッチの2人。高いキック力をどう生かすかがポイントだ。バランスのとれた能力を持つディフェンス陣で守備面は万全。

標準設定
- ●タクティクス　ノーマル
- ●ディフェンス　リベロ
- ●システム　4-4-2DV

京都パープルサンガ

昨年のリーグは残念な結果に終わってしまったが、ゲームで設定された選手の能力値を見る限り、'97年も苦難の年になりそう。能力の飛びぬけて高い選手がいないのがつらい。

標準設定
- ●タクティクス　ノーマル
- ●ディフェンス　ライン
- ●システム　3-5-2DV

ガンバ大阪

中盤での鍵を握るムラデノビッチ、クルプニの両外国人にボールを集めていきたい。松波、森岡のイキのいいフォワード陣にボールを繋いで相手ゴールを積極的に狙おう。

標準設定
- ●タクティクス　ノーマル
- ●ディフェンス　ライン
- ●システム　3-5-2

セレッソ大阪

韓国代表の高正云と、コンビを組む西沢の両フォワードを、得点原として活用したい。ディフェンス面では、1対1での能力に長ける新外国人ジャンに期待が掛かる。

標準設定
- ●タクティクス　ノーマル
- ●ディフェンス　ライン
- ●システム　4-4-2

ヴィッセル神戸

Jリーグ初参戦となるヴィッセル。各選手の能力は、やはり高いとは言い難い。東、内藤（潤）の元フリューゲルスコンビで中盤を固め、前線のジアードに繋げていこう。

標準設定
- ●タクティクス　ノーマル
- ●ディフェンス　ライン
- ●システム　4-5-1DV

サンフレッチェ広島

オフォンス、ディフェンス陣には、能力の高い選手がそろっている。あとはどうやって中盤を制するかがポイントだろう。好不調の波が激しいという問題点を克服できるか？

標準設定
- ●タクティクス　ノーマル
- ●ディフェンス　ライン
- ●システム　3-4-3

アビスパ福岡

サンガと同じく昨年Jリーグ入りを果たしたアビスパ。やはり選手の能力には苦しいものが見られる。ディフェンスの要となるべきバスケスと森のコンビに期待をしたい。

標準設定
- ●タクティクス　ノーマル
- ●ディフェンス　ライン
- ●システム　3-5-2

●バンダイ●３月28日発売●6,800円
●アクションシューティング
●１人プレイのみ●全年齢推奨

完成度 50%

ライターから一言　今年で28歳になるボクは、まさにガンダム世代ド真ん中。最近カタルシスを感じるアニメが少ない中、ゲームという形で思い入れのある作品が復活してくれるのは、非常にウレシイ。この勢いで「ＺＺ」「逆襲のシャア」まで突っ走ってほしいなぁ（ライター・柴山）

機動戦士Ｚガンダム

前編 ゼータの鼓動

ステージ中盤を最新画面で紹介!!

いよいよ発売も間近に迫り、ユーザーの期待も頂点に達しようかという「Ｚガンダム」。今回は、全10ステージに及ぶ戦いの中から、中盤のステージとなる３、４、５面を紹介していこう。オリジナルストーリーをできる限り忠実に再現した、その高い完成度を確認してほしい。

異なるラインの敵を撃て！ ～ロックオン～

このゲームでの敵は、画面の手前や奥に登場し、攻撃してくる。そこで活躍するのが、ロックオン攻撃だ。サターン版「機動戦士ガンダム」から継承されたこのシステムは、Ｚガンダムとなってよりパワーアップされている。宇宙空間では全方向から敵が出現し、360°マルチに展開する、激しいバトルを楽しむことができる。

Ｙボタンで敵をロックオン！

自機と異なるラインの敵が出現したら、すかさずロックオン。マークが表示される。

Ａボタンを押してニュータイプ攻撃！

その後Ａボタンを押すと攻撃する。ロックオンできる敵の数は、レベルによって変化する。

STAGE 3 サイド１の脱出

軍人となることをためらうカミーユだが、サイド１近くで戦闘が！

カミーユはこれまでの戦いを高く評価されていたが、まだ軍人となることにはためらいがあった。そんな中、カミーユ達を乗せたエゥーゴの戦艦アーガマは、コロニー・サイド１に寄港した。ここはかつてティターンズが「30バンチ事件」と呼ばれる、大惨殺を行った場所であった。だが、エゥーゴ以外にも、サイド１に降り立った者がいた。ティターンズと別行動をとったライラである。ライラはカミーユを人質にせんとするが、「地球連邦こそ第２のジオンだ」という言葉に逃走する。そして……!!

サイド１近くの空域で戦闘が始まる。その中にはライラの姿も。

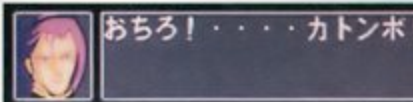
戦いの最中、ライはカミーユがニュータイプであると気づく。

STAGE 4
大気圏突入

ジャブロー侵攻作戦開始直前 シロッコが再びアーガマを襲う！

ティターンズ総帥バスク・オムは、エゥーゴの艦隊が地球に向かっていると読んで、戦力のほとんどを地球に向かわせた。その中には、以前にブライト・ノアの操縦するシャトルを襲ったメッサーラも搭載されていた。

新艦長としてブライトを迎えたアーガマは、地球でのティターンズの拠点、ジャブロー侵攻作戦を進めていた。モビルスーツ部隊による大気圏突入が開始されようとしたその時、ティターンズのエリート、パプテマス・シロッコが操縦する可変モビルスーツ・メッサーラが急襲してくる。だが、地球降下作戦は開始された！

ニュータイプ能力を持つシロッコ。シロッコの攻撃により、ジャブロー侵攻作戦の中心となるはずだったエマ・シーンのガンダムMk-IIは片腕を切り落とされ、降下を断念。だが「地球の引力に引かれる」ことを嫌うシロッコは、Mk-IIを追いつめながらも去っていくのだった。

シロッコが去った後、後続の部隊がアーガマを襲う！

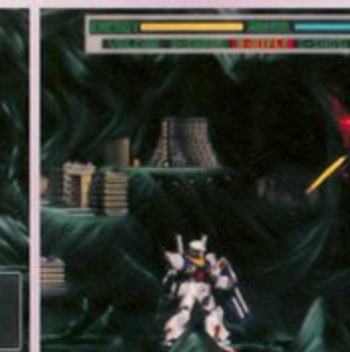
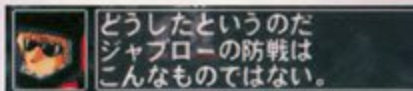
PMX-000 メッサーラ

史上初の可変モビルスーツ。両肩にメガ粒子砲を装備する。

STAGE 5
ジャブローの嵐

地球に降り立ったカミーユ達は ジャブローに突入するのだが……

降下が開始されてからの戦闘はあったものの、作戦は一応の成功を見、エゥーゴのモビルスーツ部隊は、次々とアマゾンのジャブローへと降り立っていた。クワトロと合流したカミーユは、地下にあるジャブローへと侵入していった。しかし、ティターンズの拠点であるべきはずのジャブローには、ザクタンクをはじめとする旧式の兵器しか存在せず、ほかに襲ってくるのは、後を追って降下してきたティターンズのモビルスーツだけであった。疑問を感じながらも奥へと進んで行くカミーユ達であったが、そこにはジェリドの操縦するマラサイが待ち受けていたのであった。

ジャブローをよく知るクワトロは、侵入すると同時に疑問を感じる。

ジェリドが操るマラサイ。サイド1でライラを、降下作戦でカクリコンを失った復讐の念にかられ、カミーユのMK-IIに襲いかかる。

RMS-106 ハイザック

ティターンズ初期の主力モビルスーツ。ザクの発展進化系。

カットインによる演出も着々と入っている！

ゲームが完成に近づいたことで、今までに紹介したステージにも、カットイン演出が加えられた。ここで紹介しているのは、ステージ6「シャトル発進」での1シーン。アッシマーを操るブラン・ブルタークと、カミーユの会話が、見事に表現されている。

重装機兵レイノス2

完成度100%

●メサイヤ●発売中●5,900円●アクションシューティング

メーカーから一言　ついに発売しました、重装機兵レイノス2。みんなアサルトファイツトーナメントで優勝はしたかな？　え、適当にやってる！　だめだなー、優勝すると幻の機体ヴァルケンが手に入るのに……。でも私は手に入れていない……(笑)。（メサイヤ 金輪）

起動日の迫ってきたレイノス2。今回ご紹介する面も、第5〜6章といよいよ佳境に入ってくる。ゼネス連邦の狙いは？　そして、ついに宇宙へ飛び出た第12特機の運命や如何に!?

レイノス出動カウントダウン開始！物語も中盤〜佳境へ……！

STORY

ゼネス連邦と戦いを続けるサンラール共和国は、戦局が不利になったため、問題児だが腕はたつ隊員ばかりで構成された、第12特別機甲部隊に出動を命じた。大型の機甲戦車など、上層部からの情報とは異なる強敵とばかり戦わされる12特機。軍上層部への疑念を口にする仲間達だが、カイルは「負ければ厄介払い、勝てば儲けものと思っているだけ」と冷静だ。そんなある日、12特機が待機していた町で重装機兵の大会が催された。カイルは軍に内緒で出場していたが、基地へ向かった補給部隊が襲われたという連絡を受け、現場に急行する。

Mission 4　補給部隊をシャトル基地まで護衛せよ

シャトル基地へ向かう途中で補給部隊が襲われた、との連絡を受けたカイルは、先行していた仲間達と合流するべく先を急いだ。基地への輸送が妨げられれば、サンラール軍の宇宙進出が大幅に遅れ、敵軍の宇宙コロニーへの侵攻を許してしまう。しかも、燃料を運ぶタンク車が損傷を受ければ、周囲一帯が大爆発する危険性まであるのだ。第12特機は無事、部隊を基地まで送り届けられるだろうか。

有効武器▶GG・MSL(・PR)

タンク車が損傷すると、爆発すればGAME OVER、クリアしてもペナルティ大。なるべく部隊より先行し、タンク車に被害を与えないようにして戦おう。要注意は右のザコと機雷。このザコはカタい上にオートエイミング無効なので、強い武器で撃つか、デバイスなどでロック可能な状態にしておく。機雷は見える間に処分。埋まってしまったら、自分で機雷の上を歩き、爆発させておくしかない。

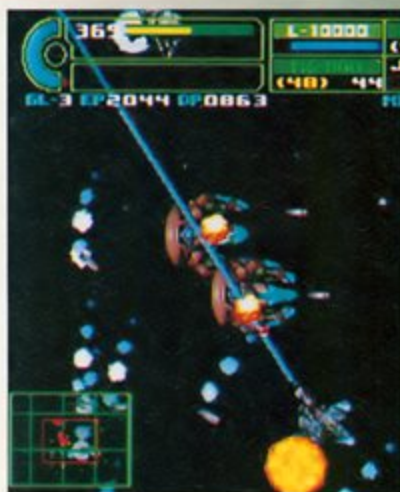
要注意!!

ENEMY

Mission 5　攻略ポイントまで進行せよ

燃料も無事基地に届き、戦線は宇宙へ移った。ゼネス連邦側が宇宙コロニー攻略に動き始めたからだ。コロニーが連邦側につくと戦いは厳しくなる。それを阻止するためにも連邦の宇宙要塞「ハーディア」へ急げ！

有効武器▶L・GG系遠距離A型

HEAT OVERに注意。宇宙ではブーストで移動するため、この状態の時は動けなくなるのだ。時間もロスするし、集中攻撃も受けやすいと、いいことがないぞ。ザコは、小型にはGG、イカ型にはL系で。また、中盤で登場する敵少佐の重装機兵は、ミサイル・貫通弾・半月形の特殊弾を撃ってくる上、異常に素早いので捕捉しづらい。放っておいても一定時間たつと彼は引き上げていくが、損傷を与えたければ、レーダーを見ながら攻撃可能範囲に飛び込んでくるのを待ち、L系で攻撃しよう。ラスボスは、レーザーと半円形に広がる特殊弾を撃ってくる巨大メカ。どちらも当たるとダメージ大だが、攻撃速度が遅くパターンがあるので、画面中央にいると避けやすい。やはりL系がお勧め。

L系武器は、直線上の敵全てに当たる。武器エネルギーを節約したい時は、一度に撃つのも手だぞ。

人物ファイル

ガーウィン・デニス少佐

どこかで見た顔、と思った人は、3面で第4試合に進出しているはず。彼も軍に黙って出場していたのか、それとも何か目的があったのか。セリフを見る限りにおいては強い敵と戦うことが好きなようで、5面でも、彼の機体にある程度損傷を与えると、余裕で感嘆の台詞を吐いてくれる。

カレン

5面のボス、ゼネス連邦の大型機動兵器、通称「スズメバチ」を操縦する女性パイロット。第12特機へのセリフからすると、相当な自信家だったようだ。この面限りで倒してしまうのが惜しいような、勝ち気な金髪美人

ENEMY▶スズメバチ

攻撃速度は遅いが、大きなワリに本体の移動速度は素早い。また、特殊武器は画面外から撃ってくることが多いので、弾の見えない画面端に寄りすぎるな。

File.LEYNOS2 WEAPON DATA 武器を使い分けよう。

レイノス２に存在する80種に及ぶ武器。これにＡ（貫通系）Ｂ（レーザー系）Ｃ（ミサイル系）と３種の攻撃タイプがあるのは以前お伝えした。今回は、１～５章までに確認済みの武器を、攻撃時の使い勝手別で独自に分類してみたぞ。

1．専守防衛型

シールド系
・SHIELD
・SCREEN

クリア狙いの人も高ランク狙いの人も、１つは装備しておくと吉。相手の攻撃パターンを覚え、武器と交互に使い分けよう。少なくとも３面ではシールドを持っていく方が有利。スクリーンは全身を包むのだが消費が激しい。残量に注意のこと。

2．数撃ちゃ当たるかも!?型

マシンガン系
・MG

弾数が多く連続発射が可能。威力は低いものの、弱いザコやミサイルが大挙してきた時は便利だ。MGは近距離武器でリロードもあるためGGより使い勝手が悪いが、重量は軽い。

ガトリングガン系
・GG

機体重量がオーバーした時や、GG入手前の序盤戦で活用しよう。GGは重く威力も弱いが、リロードがなく遠距離系。ただし前作と異なり弾数に制限があるぞ。両方、貫通系武器だ。

3．１回ずつ引き金を引こう型

ライフル系
・ASR・PR

連続発射は不可能で１発を撃つのに時間がかかり、リロード（またはチャージ）にも少々時間がかかり気味。それでも、１発の威力が高く遠距離系なのはおいしい。確実に敵を仕留めたい時や少々遠方の敵を狙う場合はASR・PR系、まといつくザコ数匹には散弾銃であるSG系といった感じ。ちなみに１面のボスと２面のザコ（こちらはASRでも可）にはSGが有効だ。PRは項目４も参照。

ショットガン系
・SG

4．エネルギーは大切にネ型

レーザー系（特殊武器）
・L

L系とPR系はリロードの代わりにエネルギーを「チャージ」する。チャージ時間が長いし、使用時に消費する武器エネルギーが多いので、デバイスを上手に組み合わせよう。２丁装備すると、チャージを待たずに使えて便利。エネルギー残量に注意すれば威力も高く使いやすい。レーザーでも特殊なため、攻撃タイプはL系がC、PR系がAだ。

ライフル系（特殊武器）

5．どかんと一発追尾型

ミサイル系
・MSL

発射すると、そのときロックオンしていた敵に向かって飛んでいくMSL系。ゆえに、ロックオンできない敵には不利だ。だが、破壊力が大きく、敵との距離が変化しても威力が落ちない。しかも遠近の区別がないので、遠距離武器を使って視界を広く取り、次いで発射という事もできる。上空の敵を打ち落とす時や、単敵との出合い頭などに使っていこう。ほとんどの敵に有効なMSL。攻撃タイプはCだ。

6．特殊で威力強いぞ型

パンチ系
・PUNCH

ナパーム系
・NPM

バズーカ系
・BZ

????
・RI-V4

その他の項目だ。まずPUNCH。弾数？があり近接しないと使えないが、威力は抜群だ。NPMは火炎放射器で3面で重宝。ゲージ１回分しか使えないのが少々残念。BZは発射に時間がかかる。威力はあるけど重量もあるし、使用は好みで。最後にRI-V4。実は超格好いい武器なので、非常に重いが一度は使おう。全て攻撃はCタイプだ。

戦闘の心得　其の二

レイノス２では、各面をクリアしても、成績が気に食わなかった場合などには、再度その面の最初から挑戦し直せる。それを利用して、最初の数回は偵察プレイをしてみよう。新たに手に入れたアイテムの効果を試したり敵に有効な武器を調べたりするうちに、面の構成や敵の攻撃パターンも覚えられる。戦闘には努力と根気も必要だ。何度もやり込めば、状況次第で分岐する様々な物語も見れるし、アイテム全種GETも夢じゃない…!?

目指せ上位ランク！

ランクが全てではないが、自身で目標を持てば、戦いにも張り合いがでるぞ。

NEXT MISSION

コロニー強襲用と見られる大型機動兵器「スズメバチ」をしとめた第12特機は、軌道艦隊に先行してゼネス連邦の宇宙要塞を叩くことになった。だが要塞の前では、いくつもの巨大な影が彼らを待ち受けていた…。

完成度 100%

●データム・ポリスター●3月28日発売
●6,800円●ロールプレイング
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言　お待たせしました。いよいよ来月発売です。そこで豪華初回特典を紹介します。①オリジナルキャラクターシール（全15種類の中からいずれかが入ってます。）②W特典として当たりシールが入っていたら超限定版プレミアムテレカをプレゼントします。　（広報TOM²）

まずは序盤をダイジェストで紹介

「暗黒世界の魔王を倒す！」などと言うとありきたりですが、この「SILK」の場合は少々勝手が違います。掟破りのジョークの数々に、登場キャラはみんな妙な奴ばかり。まずはご一読あれ！

まるで勇者の自覚がないシルクと、性格に難ありの精霊龍達。これで世界を救えるのか？

DRAGON MASTER Silk
ドラゴンマスターシルク

OPENING 事の発端は、といいますと……

温泉でのんびりしてたらイキナリ魔龍様とかいうのが出てきて、「勇者になれ」だとサ。ま、魔王倒せば何でも願いかなえてくれるっていうし、いっちょやったるか！

エリア1"アリコーンリフト"

B1F まずはいろいろ覚えましょ

ダンジョンの中はいろんな仕掛けがてんこもり。この際だからひと通りチェックしておきましょう。

障害地形

行く手を阻む水たまり。3歩の助走で飛び越せるのだ。

ワープミラー

触れるだけで別の鏡へ瞬間移動。あちこちにあります。

"SILK"ワールドの基礎知識

顔の壁にはアイテムが!!

うっかりすると単なるオブジェかと思われがちな顔の壁にはお得な効果が満載のアイテムカードが隠されています。役立つものが大半だけど、たまにハズレの場合も。まずは調べてみましょう。

重要 鍵カード

対応する扉を開けるのに必要なキー。

体力回復

その場で全員のＨＰをフル回復。どんな重傷もたちどころに完治します。

魔力回復

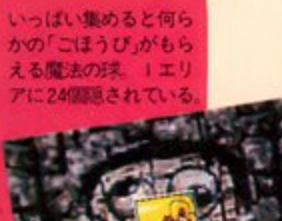
魔法の連発で疲れた心をリフレッシュする貴重なハーブ。全員に効果あり。

DAMAGE ダメージ！

ダイナマイトが大爆発！パーティみんなに被害が及ぶ危険なワナ。注意。

魔球

いっぱい集めると何らかの「ごほうび」がもらえる魔法の球。１エリアに24個隠されている。

それも「魔球」には違いないのですが。

それは誤った知識です

捕らわれのプリンセス？ して、その正体は？

苦労の末、鍵カードを２枚集めていざ次のフロアに行こうとすれば、階段の前にいるのは鎖につながれたお姫様（のような格好をした人）。あからさまに怪しいんで（ツノあるし……）「調査」したところ……。

くすぐってみましょう

自作自演のワナが失敗し、逆上して襲いかかってくるツノ娘、ラーディ／ 「変装を見破ったところでこちらに勝ち目はない／」と自信たっぷり。魔王様のフィールドがどうとかいってるのだが？

得意の「必殺パンチ」で果敢に攻めてくるが、あまり痛くない……。

でも激弱……

何だかなあ。よく吠える犬はナントヤラってやつですかね。

B2F 自称「魔王の手下」をしばき倒して地下２階へ

ちょっとは手強くなった敵を相手に迷宮探索にいそしむ我らがシルク。妙なカンバン小僧だの、立て札のトラップだのいろいろあって、ついでに仲間の結束も深めながら旅を続ける一行の前に現れた「見覚えのあるシルエット」とは!?

レベルアップとともに使える魔法も増えてくる。成長が楽しみですねえ。

中ボス登場／ 「ＫＯ」のカンバンを勝手に立て、一撃でこちらを戦闘不能にする強敵。防御もカタイぞ。

運命の分かれ道…右か？左か？

「どちらかにワナがある」という立て札の前でアオと激しい口論に。

あくまで左を主張するアオ達に、様子を見させてみれば……。賞金稼ぎのカン、あなどりがたし。

知将ラーディ再び!!

望まれざる「再会」。魔物にさらわれたかわいそうな女の子っていわれても……（ツノあるし）。イヤ、誰もだまされてなんかいないんですけど。

戦ってはみたものの、こちらがレベルアップしてるのに対してあんまり成長の見られないツノ娘、ラーディ。せっかくの変化の術も、それを使うオツムが貧弱ではねえ。アタマもカラダももう少し鍛えないと、このせちがらい世の中うまく生きてくことは難しいですよ？

B3F カンバンを抜くと生き返る!? んなアホな

２度あることは３度ある。と、誰が言ったか知らないが、なんだかイヤ〜な予感がする。そういえば敵を倒すと出てくるあのカンバン、いったいぜんたい何なんだといらぬ好奇心を抱いてみれば。知らなきゃよかったヤな事実……。この世界って、なんてデタラメな法則で成り立っているのかしら。結構、知ってたつもりだったけど。

わりと自然に受け入れていたこの「ＫＯ」マークのカンバンに、実はSILK世界の恐るべき真相が!!

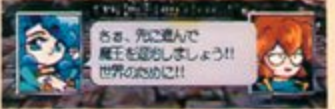
……ってことは、何？「死」の重さって!?

今度は薄幸の美少女です……

いいかげんウンザリといったシルクだが。

で、結局……

言葉の暴力に屈した彼女は２度と復活することはありませんでした。合掌。魔王の手下って一体……。

to be continued…

AnEarth Fantasy Stories THE FIRST VOLUME

完成度 95%

●メディアワークス●3月28日発売予定●5,800円●RPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言 壮大な世界観に基づき、物語性を最重視して制作した本格RPGが、いよいよ登場です。ゲームデザイナーの飯澤自らが小説まで手掛けたこの作品でRPGの面白さを堪能していただければうれしいと思います。（宣伝部・角田）

ありきたりのRPGに飽きたあなたに……

決まっている主人公で決められたストーリーをただなぞっていく、そんなありきたりのRPGとは一味違ったゲームがこの「エイナスファンタジーストーリーズ」だ。RPGにありがちな、だらだらとしたザコ戦をなくし、主人公の職業もプレイヤーが自由に決めることができるシステムを搭載しているのだ。

基本的な操作系統は一般的なRPGと同じくコマンド入力形式。初心者でも簡単に遊べ、感情移入しやすい作りだ。

イライラするザコ戦はナシ!

マップ移動中やダンジョン探索でイライラする雑魚とのエンカウント。このゲームはそういったことを極力排除している。敵はダンジョン内やマップの重要拠点に配置され、通常移動中のエンカウントはない。敵の姿は画面から見ることができるので、戦闘を避けて進むこともできるようになっているのだ。

戦闘はほとんどがボス戦と思っていい。弱いザコがいないかわりに一戦も気を抜けない。

敵と接触!

攻撃!

位置確認

戦闘は横に長いスクロール画面。敵の配置をよく確認する。

攻撃目標決定

カーソルを左右に動かすと前後に上下で手前と奥に決定できる。

敵の配置などによっては効果の得られない場合がある。

育ての親によって物語は変わってくる

主人公は雪の降る聖夜、教会の前に置き去りにされた捨て子。この赤ん坊の前を4組の男女が通りかかる。赤ん坊はこの4組の男女うち1組に泣き声で呼びかけることで、育ての親とすることができるのだ。これだと思ったところでCボタンを押せば、赤ん坊は泣いてアピールする。親によって将来のイベントや仲間が変わるぞ。

通りかかるのは元盗賊や魔法を操る老人など。育ててほしい人に向かって泣いて気をひこう。泣いてアピール!

主人公の職業によって仲間になるキャラも変化

主人公とともに旅する仲間は、最初にプレイヤーが選んだ職業によって変わってくる。同じ職業のキャラは仲間になってくれないぞ。

オルガ
老婆だが、剣の腕はピカイチのソード・マスター。頼りになるぞ。

ナーシャ
とある大都市の魔法学院で育った女の子。育つと強力な魔法が使える。

ヴェストリル
信仰に生きる薄幸の聖職者。魔法の他に格闘も得意。

カシム
有名な海賊の1人息子。父の反対を押し切って盗賊になりたがっている。

いろんなものに触れてみよう

このゲームの特徴であるアクセスシステム。これは画面内にあるほとんどのものに触れることができるというものだ。またダンジョン内には壁や床にスイッチが隠されていることもある。これはと思う場所でCボタンを押してみよう。きっとなにか反応があるはずだ。こまめに動き回って隠されたアイテムを探すのも面白い。

タンスや壺を開けるとアイテムが出てくることもある。

建物内だけでなく、墓石や石ころを動かすことも可能。

町から町への移動は、MAP上でらくらく

町から町、あるいはダンジョンへ移動する際の面倒な移動画面を全てなくし、マップ上で行きたい場所をクリックするだけで移動ができる。ただし、いつでもどこでも移動できるわけではない。町中やダンジョンには出入り口が2つ以上ある場合、一方からしか行けない町なども存在するので注意が必要だ。

カーソルを合わせるだけでなく、Bボタンを押してメニューから移動することもできる。

「エイナス」の原作者・飯氏がその魅力について語る

原作者 飯淳氏

本作の原作者。なんと、メディアワークス社内でインタビューを取らせてもらったのだ。

本誌■飯さんはPCエンジンで「聖夜物語」や「エメラルドドラゴン」などの作品がありますが、今回サターンという土俵でやるに当たっての意気込みみたいなものは？

飯■これを開発しようという段階では、サターンもプレステも同じような土俵で、新世代機って意味では同じものだったんだけど、サターンのほうがやりやすいなと思ったのは、画面上にBGをちゃんと配置できるようにシステムが作られているんです。ですから、PCエンジンからの移植っていう点では、すごくやりやすいっていうのはありましたよね。ただ、そのゲームを実際に新世代機に持っていく段階で、もとがPCエンジンのゲームの移植ですし、アドベンチャーゲームとかだったらそういうのってあるのかなと思うんだけど、RPGでそれを新世代機に持っていくのは、ちょっと特異だと思うんですよ。しかも、続編っていう形じゃなくてそれをそのまま持ってきてますしね。当然拡張もしてるし、サターンなりのパワーを発揮できるものを内容的に含めているんですけど。だから、正直言うと僕自身は迷いながらやってたっていうのが本当のところですよね。僕が思うに、ことRPGっていうゲームは昔のゲームも今のゲームも、映像的にはパワーアップしたけれど、プレイヤーにやらせていることはたいして変わんないなあっていう感覚があるんです。

本誌■では「エイナス」ではどのようなRPGを目指したのでしょうか。

飯■バーチャルリアリティーとかそのレベルのものじゃないんだけれど、発想的な空間があってそこに感じるものっていうのが必要じゃないですか。それっていうのはやっぱり存在感かなっていうふうに僕は思ってるんですよ。何かそこにあるような感覚、ただ家の絵が描いてあるだけじゃないとか、ただ扉が描いてあるだけじゃない。そうじゃなくてそれが実際にあるような感覚。で、それを出させるためにどうすればいいのかなって考えたんです。これは本作でちょっとした手応えは得られたかなと思います。そういう部分がもし感じてもらえたら、それでちょっとでも面白いと思ってくれたら、僕としては満足できるんじゃないかと、そんな感じなんですけどね。

本誌■PCエンジンの「聖夜物語」の移植ということなんですけども、移植される際に手を加えたところはどんな部分ですか。

飯■シナリオの大幅な直しの部分です。当然PCエンジンの時には試行錯誤しながら作っていた部分が移植するっていうことになって、じゃあどこをグレードアップすればいいか、どこを強調してやればいいかっていうのがもう見えてましたから、その部分をお話的に膨らましました。それでキャラクターがかなり明確化されて、ストーリーが見やすくなったんじゃないかなと思います。あとPCエンジンの時は僕がデータの整理から打ち込みまで全部やったんですけど、今回はチームの人間に迷惑かけながらやってもらったんです。でも自分がやらない分、周りが能動的に動いてくれて良くなった部分っていうのが結構たくさんあります。自分で予想してなかったような面白さって結構出してくれましたし……。そこがゲームの開発の面白いところかなって思うんですけどね。

本誌■戦闘については？

飯■あれは結構お気に入りのシステムですね。隊列とか配置、位置関係っていうのが、ただ飾りで置いてあるんじゃなくて、実際それが戦術として機能しているんですよ。そこがすごく気に入っています。

本誌■読者に一言お願いします。

飯■ゲームって、とにかく遊んでもらえないと話にならないもんだと思うんですよ。だから遊んでみてほしいです。そのうえで気に入ってもらえたら最高かなって。あと皆さんの反応が、いつもドキドキわくわくものなんです。ここをもっとこうしてほしかったとか、ここが面白かったとかあると思うんだけど、今後にぜひ生かしたいなと思うんです。ですから、プレイ後の感想を聞かせてもらいたいですね。

本誌■ありがとうございました。

エイナスの文庫本も発売されるぞ！

「エイナス ファンタジー ストーリーズ／アヴァタークの魔剣」の文庫本もゲームに連動した形で発売される。発売元・主婦の友社、発行元・メディアワークスで電撃文庫より3月10日の書店に並ぶぞ。価格は567円。文庫本の内容はゲームのプレ・ストーリーとなっている。興味のある人はぜひ買って読んでみてね。

完成度 65%

●タカラ●5月下旬●6,800円
●育成シミュレーション

メーカーから一言

PC版で大成功している作品ですので、移植に際して細心の注意を心掛けています。幸い本作品は世界観とシステムが両立されてますので、質的向上に集中することで、より素晴らしい作品にすることができました。ぜひご期待してください。(タカラ)

パソコン版で大ヒットの育成シミュレーションの登場。
君は世界を救うのか?　それとも友情?　恋愛?

創造魔法の使い手となってワーランドの危機を救え!

物語はザクセン学長が創設した7番目の学校、トリフェルズ校に主人公(プレイヤー)が入学するところから始まる。ザクセン学長はワーランドの危機に備え、創造魔法の使い手になるような素質のある有望な人物を集めていた。その内の1人が主人公である。主人公はトリフェルズ校で前半2年、後半3年の学園生活を過ごす。武術や魔法の修行をして自己の能力を高めたり、クラブ活動や季節祭などのイベントを通じてクラスメイトとの交流を深め、最終的に創造魔法の使い手になるのが目的だ。だが、それは終わりの1つに過ぎず、女の子と仲良くなる恋愛SLG的要素も楽しめるゲームだぞ。

はるか昔ワーランドの世界は滅亡の危機を迎えたことがあった。そのときは1人の女神の不思議な力に救われたが、ザクセン学長は再び迫りくる危機に気づいていた。そしてその危機から救う人物を育てるために学園を創設した。君は世界を救えるか?今、物語の扉は開かれた。

学園生活をともにするクラスメイト

主人公にはたくさんのクラスメイトが存在する。様々なタイプのクラスメイトが学園生活にいろどりを添えてくれるのだ。それは友情だったり、あるいは恋という感情かも…。

男友達、スタンベルク。ライバル意識も強い。

大勢の女の子の中から誰が恋の対象になるのだろうか。

スケジュールを決定して自分の能力を上げよう

主人公は週の初めに日曜と祭日を除いた一週間の予定を決め、自分の能力(以下パラメータ)を高めていく。選べる行動は10種類で、武術や美術、創造魔法、静養などがあるぞ。それぞれ上昇、または下降するパラメータが異なるのだ。そして行動に対して変動するパラメータの数は9種類。体力や感性などのパラメータがあるぞ。

予定を実行にうつすと主人公とルームメイトのノイシュ(一部例外有り)が、画面中央でその行動を実行してくれる。一日の行動が終了するとパラメータ部分に矢印が表示されて変動したのが判断できるが、主人公達の成功時と失敗時のリアクションを見て楽しく判断もできるぞ。

開発元 富士通に直撃!!
エーベルージュの魅力とは♥

富士通株式会社
マルチメディアコンテンツ推進本部
タイトルビジネス部
六川 洋一氏

本誌:「エーベルージュ」を作られたきっかけは?
六川:育成モノ十恋愛モノを作りたいと思ったんですよ。ならば主人公を育成しながら、かつ学園で恋愛をやろうと考えました。それに元々RPGを作りたかったんで、キャラを鍛える部分を育成と考えて出来たゲームです。女の子を育てるゲームが多いので、男の子を育てたいなあとも思いました。

移植・発売をするタカラの担当者・木村氏も熱く語る!

本誌:PC版で大ヒット作となったわけですが、人気のポイントは?
六川:PC版ユーザーからはキャラがカワイイ、グラフィックが綺麗などの感想を頂いています。世界観にハマったとか。
本誌:育成十恋愛ではバランス調整が大変だと思うのですが?
六川:ええ。育成部分は最初は主人公を9歳から育てて18歳までと長い期間を考えましたが途中がだれてしまいますんで、前半2年、後半3年と2部構成にしたんです。1部は育成に重点を置き、2部でいわゆる思春期に恋愛要素を入れようと考えました。

タウンズをはじめとしたソフト開発に携わる。社内でエーベルージュの企画を通すため、様々な苦労をしたとか。

本誌:奥深い世界観ゆえに、目的がどうもハッキリ見えにくいということは?
六川:そうですね、プレイヤーの方には過程を楽しんで頂きたいと思うんですが、実は「エーベルージュ」はまだまだ最初の段階なんです。ウィンドウズではすでに続編が予定されていますし、ラジオ番組やドラマCD、小説、ホームページなどでどんどん世界が広がっているんですよ。
本誌:最後にユーザーに一言。
六川:プロジェクトが順調に進めばSSもPCも含めてネットワーク上で誰もがエーベルージュの世界で遊べる日が来ると思います。そのためにもまずはサターン版を成功させたいですね。
　同席していただいたタカラの木村氏の話では移植度は保証付き、さらにイベントやグラフィックの追加はもちろん、キャラは声優の声でフル音声で喋るとのこと。

クラスメイトたちとの交流も大切♥

学園生活を楽しく過ごすためにはクラスメイト達との交流を深めたい。強制イベント以外でも仲良くなるチャンスはたくさんあるのだ。部屋まで行ってお話したり、散歩中にバッタリ会うなど。もしかしたら君の知らないことが解るかも…。

クラスメイトを遊びに誘ったり、花をプレゼントなんてことも。

日曜日に公園に散歩に行ったらクラスメイトも散歩をしていた。

クラブを決めたら同じクラブらしいエルツが訪ねてきた。クラスメイトは様々なクラブに所属している。お目当ての女の子と同じクラブに入って仲良くなりたいところだ。しかし運動系で練習試合をさぼると女の子の機嫌が…。

主人公 ルシヨン
ノイシュ

行ってみようエーベな世界:http://ww1.infoweb.or.jp/ebe/ebe_game/

完成度 50 %

- ●パック・イン・ソフト●春発売予定●5,800円
- ●パズル・コンストラクション●2人対戦プレイあり
- ●全年齢推奨

メーカーから一言　キャラクターの名前募集にたくさんのおハガキをありがとうございました。そして速報！　このエルファちゃん、ゲーム中でちゃーんと喋ります。その声を担当する声優さんは……！　詳細はまたサタマガで紹介しますね。　（プロデューサー・金沢十三男）

超A級落ちゲーマニアも喜ぶパズルコンストラクション！

落ちゲー・デザイナー 作ってポン！

この女の子の名前は「エルファ」に決定！

当世流行りの落ちものパズルを自分好みにコンストラクションできちゃうということで、ユーザーはもとより一部業界にも注目を浴びている「落ちゲー・デザイナー　作ってポン！」。ところで、初紹介となった去年の12月27日発売号で、ゲーム中のイメージキャラクター（ガイド役の女の子ね）の名前を読者から募集したのは覚えているかな？　告知して以来、締め切りまでに実にさまざまな案が編集部に寄せられたわけだが、先日その名前が決定したぞ。開発関係者およびキャラクターデザインを手掛けた赤井孝美氏の審査を通過し、めでたく採用されたのは北海道の岡田沙織さん(15)の〝エルファ〟だ！

と、いうわけで今度からこの女の子は〝エルファ〟ちゃんという正式名称で呼ぶことになったので、みんなもよろしくね。なお、採用者の岡田さんには、告知どおり赤井氏のサイン色紙＆作品中のスタッフロール参加の栄誉が贈られる。今から楽しみにしていてほしい。

余談だけど、今回寄せられた名前のアイデアの傾向は、作品イメージを意識した内容が多かった。例えば落ちものパズルのイメージの〝フォール〟（落下）や、彼女の髪と服についている★の飾りをモチーフにして〝スター〟にひねりを加えるという感じ。また、名前の由来や語感についても細かく説明するなど、きっちり理由づけしている人が多かったのも興味深い。

なにはともあれ、作品中ではコンストラクション解説などでちょくちょく登場してくれる。もちろん、お喋りもしてしまうのでお楽しみに。

くいっくめーかー

ブロックのおおきさは、2しゅるいよ

Q2 ブロックのおおきさは？

★おおきい

ちいさい

まえのしつもんにもどる

全編をとおして活躍するエルファちゃん。多彩なポーズとファッションで目を楽しませてくれる。

キャラクターデザイナーの赤井孝美氏からのコメント

「落ちゲー」ということで、「落ちる」をキーワードにしたアイデアが多く、「ドロップ」「フォール」のバリエーションが多く寄せられました。その中でも、塚越さん（神戸市）の「メイプル」はmake（作る）・drop（落ちる）・fall（落下）の頭文字を取るという非常に凝ったもので、面白かったです。

ただ、この子は、スーパーファミコンの「トランプアイランド」で、すでに登場しているキャラクターで「落ちゲー」専門というわけでもないのです。

また、ネーミングは理屈にとらわれないで、直感的に思いついた名前の方が言霊的に優れている場合が多いようです。考えすぎると「理に落ちる」ということもあり、パッと見のイメージと語感の良さで、岡田さんの「エルファ」に決めたいと思います。　（赤井）

※画面は開発中のものです。

"落ちゲー・デザイナー"開発状況の中間報告！

ところで気になるツール内容のほうだが、こちらは日々順調に進行中。見てのとおり各部の設定がどんどん仕上がってきている。

主な仕様も、ブロックや敵キャラクター、背景などの個別のグラフィックツール、ルールの設定、フィールドの設定など、必要とされうる機能はけっこう充実しているので、今から作りたくてウズウズしている人もご安心を。

以前に読者から募集したツール内容やサンプルゲームのアイデアに関しては、現在開発スタッフが丹念に読んで選定している最中だ。採用者するアイデアや、それのツール内への反映についての発表はもう少し待っていてほしい。では、とりあえず今回は開発中の画面から一部を紹介していこう。

大枠を決める"きほんエディタ"

実際にゲームを作る部分のメニューは3種類ほどある。まず、すべての要素を自分でエディットする「でざいなー」。エルファちゃんのQ＆Aに答えていくだけである程度の設定が簡単にできる「くいっくめーかー」。そしてランダム設定の「るーれっとめーかー」(アイデアを考えあぐねている人向け) だ。ここでは、その中から「でざいなー」の"きほんエディタ"を紹介しよう。この画面では、フィールドの数や大きさ、得点表示の位置、ブロックの落ちていく方向、重力（積んだブロックのはみ出ている部分がちぎれるかどうか）など、ゲームの大枠となる要素が設定できる。

この画面で基本部分を設定。まずはどんな感じにしようかな？

設定後の確認画面でおよその感覚がつかめる。気に入ったら他の設定へ。

一般的な、左右に分割された2人対戦形式だけでなく、他にもいろんな形式が作れるぞ。

右から左に落下するブロックや、1フィールドでの同時プレイなどもこのとおり。

細部を設定する各種メニュー

ゲーム中に使用するフィールドの枠やブロックは、いくつかのサンプルが最初から用意されているが、やはり自分でデザインしたいもの。その際は、個別のツールエディットで行うことになる。この部分の機能もけっこう充実しており、ブロックが着地した時のアニメーションパターンや、同色どうしが並んだ時にくっついた形にするといった設定が可能だ。

さらに、特殊効果をもつブロックも作れるのだが、こうした細部は仕様が決定した頃にあらためて紹介する。

ブロックは2個以上で1組というタイプだけでなく、テトリスのような形のあるパターンもOK。

ブロックの大きさは、1個あたり8×8ドットか、16×16ドットのいずれかとなっている。

敵キャラクターだって作れちゃう

ゲーム中に登場する敵キャラクターも、他の要素と同様に自分で作ることができる。敵キャラクターのグラフィックは、48×48ドットまでの大きさが設定可能だ。ある意味ではブロックのデザインよりも絵心やセンスが要求されるが、自分の個性や嗜好をおおいに発揮できるのは楽しいかもしれない。どうしても絵がうまく描けない人は、用意されているサンプル（写真はその一部）もあるのでそちらを流用するという手もある。サンプルは動物系をはじめとして、右の写真のような古今東西のモンスターなどが揃っている。

動物、モンスター、ETC…

募集告知パート2　ブロックの消えるルールと絵柄を追加募集するぞ！

以前、本誌で「落ちゲー・デザイナー」内のツールなどについてのアイデアを募集した。これはすでに締め切りとなっているが、このたび2つの要素についてのみ追加募集という形で再びアイデアを募ることが決定した。追加募集する要素は右の2点で、今回の締め切りは3月13日（消印有効）となっている。前回の締め切りに間に合わなかった人も含めてどんどん応募してほしい。ちなみに、ブロックの消え方は現在の仕様では①縦・横・斜めに並べる、②2～8個くっつける、③ブロックを特定の組み合わせで組み合わせる、④並べたブロックを他の色でオセロ状にはさむ、⑤一定時間で爆発する——といったものが決定している。これ以外のいいアイデアを思いついたら即応募してほしい。

①ブロックの消え方

ロックが消えるルールを、左で解説した以外のものを追加募集。斬新なアイデアを求む！

②ブロックの絵柄

ブロックのデザインも追加募集。サイズは16×16ドットで、方眼紙などに描いてくれればベスト。

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部「落ちゲー・デザイナー」係

ゲーム天国

完成度
70
%

●ジャレコ●5月発売予定
●5,800円（通常版）/7,800円（VHSビデオつき極楽パック）
●シューティング●全年齢推奨

メーカーから一言

限定版『極楽パック』の中に収録される15分のオリジナルアニメのアフレコが無事終了しました。アニメーションスタッフの情熱でかなり笑える内容になっています。新たに「ムテキンダーZ」の歌も追加され、5月に発売！って延びてんじゃねーか、おい！（続く）

ゲームの国からコンニチハ!

ジャレコ期待の新作シューティング「ゲーム天国」。今回も最新情報をド〜ンとお届けしちゃうぞ。

サターンへの移植にあたって、数々の要素が追加されたのは、今までの記事でも少し触れたところ。その中からいくつかを紹介しよう。

まずは、オリジナルの主題歌が3曲用意されている点。声優さん自らが歌うこれらの曲は、オープニングやエンディング、とあるステージで聞くことができるぞ。

細かい部分では、ゲーム中の音声がアーケードモードの使いまわしではなく同じセリフでも新録音したものになっているのだ。

さらには、アーケードで世のゲーマーたちをアツくさせたタイムアタックモードも強化。なんと、音声による実況が加わったのだ。

これらの情報は追って詳しく紹介するので、期待して待つのだぞ。

オチャメな見かけによらずゲーム内容はかなり本格派。ショット・タメ撃ち・ボムの3種類の攻撃を使い分けて敵を撃破しよう。

演出面はとにかくパワーアップ。モモコの「超究極ハイパーボム」のグラフィックも大幅追加。やったね！

好みで選べ！ふたつのゲームモード!!

アーケードモード

アーケード版を完全移植したのが、このモード。2人同時でのプレイも楽しめて、画面の縦・横を選択が可能なうえ、縦画面でのプレイでは、業務用と同じ縦横比という極まったものだ。プレイ感覚もアーケードそのままなので、当時のファンも安心して楽しめるよ。

完全移植！

見よ！　サターン版アーケードモードの画面写真を！　このほか、コンティニュー画面にいたるまでがアーケードと寸分違わぬデキ。まさに死角なしの移植度だ！

アレンジモード

コンシューマ移植に際して、さまざまな新要素が加えられたのが、アレンジモードだ。新キャラの「みき&みさと」の登場や、新ステージ「カラオケ・ワールド」「家庭用・ワールド」の追加がそれ。演出面もさらに強化。ステージ間で、デフォルメされた登場キャラの掛け合い漫才(!?)を聞くこともできるのだ。

新キャラ！

フィールドコンパットの自機ジェネシス3に乗って登場のみき。あれ、妹のみさとはどこに??

ステージ間のデモ！

極楽パックはこんなにゴージャス!

最近ではゲームの限定バージョンも珍しくないけど、ゲーム天国の限定パックは、そんじょそこらのモノとは一味違う。その名も「極楽パック」だ！

この極楽パックには、なんとオリジナルビデオが付属され、その内容も、もんのスゴ〜ク豪華。このビデオのためだけに制作された、約15分のオリジナルアニメを収録。ゲームのストーリー以前のお話が見られるぞ。さらには、出演声優の撮りおろしビデオクリップなどなど、ほかでは絶対に見ることのできない、プレミアム映像が満載なのだ。こりゃ予約するしかないぞ！

あたしが主人公よ！

伊藤ユキ
声：西原久美子

ゲームセンター「You&Me上用賀店」のアルバイト店員。おしゃべりで、ちょっぴり（かなり!?）ゲームおたくな女の子だ。

ワシらが悪の根元なのじゃっ！

ジーニアス山田
声：千葉　繁

見た目は変態だがゲーム世界の征服を企む超天才ゲーム、兵器開発など多才な面もあるのだが変態

中村
声：伊勢久美子

脳改造によりムリヤリ山田の助手にハリアー役をやらされるなど超不幸なコ

加藤
声：鈴木真仁

同じく助手　ニセスーチーハイ役をやらされ、やっぱり不幸　ステージの中ボスとしても登場

ステージ1 ゲーセン・ワールド

毎度おなじみの…

サタマガ読者には欠かすことのできない(!?)ゲームセンターが舞台。背景をよ〜く見てると、ジャレコの懐かしのゲームが稼動していたり。

アームチャンプⅡ・山田SPなる腕相撲マシーン。一定ダメージ後変形して、腕を飛ばしてくるのだ。

ステージ2 クレーン・ワールド

出現する敵はみんな丸っこくてカワイイ♡。だけど攻撃は、ほかのステージに劣らず激しいのだ。

中ボスのおふたりだってこ〜んなにキュート。だけど攻撃はエグいんだよね。

本名"超の〜てんき"レアちゃん。本人は遊んでいる気らしいんだけど…。

見かけはファンシーだけど

クレーンゲームの中に飛び込んでの戦いとなるステージ2。「どきゅ〜ん！」や「どかーん！」といった具合に、効果音が声で表現されるぞ。

パロディー満載のステージ
まずは前半の4ステージを紹介！

ステージ3 シューティング・ワールド

「100体合体ゴッドムテキンダー！」の掛け声も高らかに登場。ん？ 待てよ。手と足が逆なんではないか？

え!? シリアスなのォ？

今までの面とはうって変わって、シリアスな世界でのバトル。硬派なメカが続々登場してくるぞ。だけど、最後に登場するボスは、やっぱり…。

ステージ4 カラオケ・ワールド

…ってアレ!?

実はこの面、まだ開発中。ここで紹介しているのは、なんとステージの背景なのだ。みさとが挿入歌に合わせて歌い踊る中、カラオケ機器との戦いが繰り広げられるぞ。そしてステージ最後には、アッと驚くボスとの対決が待っている（との噂）。

ちょっと見せます！ ビデオの中身!!

閉店間際のゲームセンター。ユキが片付けをしようというところに、突如襲い掛かるジーニアス山田。彼はユキを洗脳し、助手にしようと企んだのだ。するとその時、ゲーム機の画面からひとりの女の子（モモコ）が飛び出してくる。彼女にひっぱられ逃げついた先はゲームの中の世界だった。

ゲームに登場するキャラが総出演。ドタバタの大活劇が繰り広げられるのだ。もちろん声優陣もゲームそのまま！

ほとんどしゃべることのなかったぴぐの声もバッチリ聞ける。実は意外な前歴が……

東京SHADOW

完成度 100%

●タイトー●4月11日発売●8,800円●ムービーノベル●3枚組
●18歳以上推奨

メーカーから一言　あの人気女優・宝生舞ちゃんが主演の「東京SHADOW」。キミは何と舞ちゃんの彼となって登場（でもすぐ死んじゃうけどね……）だ！　残念ながら背後霊になっちゃうけど、愛する彼女のためにがんばって守ってほしいゲームです。　（タイトー　まあこ）

東京・渋谷を舞台にしたオカルトチックなマルチエンディング・アドベンチャー。原作は「女神転生」シリーズで知られる西谷史氏。フィクションではあるが、この話には歴史的事実と多くの真実が秘められているのだ。

渋谷の地底にさらわれた恋人を救え！

プレイヤーは一般人である1人の青年となる。不幸にもスタート直後にとある事件に巻き込まれ命を落としてしまうが、完全に死んだわけではなく、幽霊となって巨大な地下道を彷徨うことになる。主人公の恋人である京子もこのとき同時に、渋谷の地下に封じ込められていた魔物・メギドの配下により囚われの身に。

君は広大な地下のどこかに捕まっている京子を探し出し、彼女とともに魔物を倒して地上へ戻らねばならない！　地下を細かく探索すれば、魔物の正体とその復活の真相を知ることができるはずだ。

多忙な京子と久しぶりに会えたと思ったら、メギドの手下にいきなり殺されてしまった主人公。身体を失った状態で京子を救えるのか？

気になるところをクリックして捜索する画面も。なにか役立ちそうなアイテムを見つけたら、迷わず持っていくようにしよう。

敵か味方か？ 誰を信じるかはあなた次第

渋谷の109前で出会う奇妙な格好をした女の子、サラ。その後も何度か会うことになるが、味方として登場するとは限らない!?

怪しげなムードがプンプンするが、様々な場面で主人公を助けてくれる。彼の言うことには素直に耳を傾けた方がよさそうだぞ。

ヒロインは宝生舞

ヒロインの高城京子を務めるのはTVドラマでも大活躍の宝生舞。刑事である京子は、ゾンビを前にしても怯まない勇敢な女性だ。実は過去に渋谷を治めていた霊能力の強い一族・渋谷氏の子孫なのだ。

京子の他にも囚われの女性が!!

亜希子は渋谷の地下で行方不明になった恋人を追っていた。

遺跡の調査をしていたところを捕まった留学生のキャシー。

ストーリーは48通りに分岐する!!

複数のエピソードで構成されたストーリーラインを、分岐を選択しながら進んでいくこのゲームには、なんと48通りものストーリーが封印されている。一見何でもなさそうな選択肢が、大きな分岐点となっている場合も。達成率100%を目指してリトライしてみよう。

1つのエンディングをクリアすると「チャプター・マップ」が表示される。何しろストーリーは48もあるので、いろいろ試してみよう。

選択肢は2択か3択。どちらを選んだ方がベターなのか判断に苦しむものも多くある。とりあえずは自分の判断を信じて進めてみよう。後でやり直してみたときに、新たな事実を見つけるのもまた楽しいものだ。

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE
発売後のセガサターンソフトを
徹底ガイド!!
ゲームの途中でつまった方や、まだまだ何回でも
プレイして楽しみたい方におすすめのコーナー。

EO エネミー・ゼロ

●WARP●発売中●6,800円●インタラクティブムービー●4枚組●マルコン対応

キンバリー・ハードとの再会 そして2度目の別れ

ついに最終攻略！ エンディングまであとわずか

全6回でお送りした「EO」攻略記事、ついに今回はエンディングまでをお送りすることができる。もはやここまでくれば小型艇は目の前だ！

救命艇を目の前にして キンバリーはどこに向かったか

大型のエネミーを倒した後には、もうひとつの迷路が控えている。ここを抜ければ小型艇の発射デッキだ。ローラの長いようで短かった旅もそろそろ終わりが近くなってきた。

リアルタイムポリゴンパートではポーズをかけられないため、ヘタにMAPを見ながらプレイしていると、急場に対応できないことがある。ここの迷路では、左手で左の壁をなぞる感覚で進んでいけば、簡単にデッキへの扉にたどり着ける。エネミーとの戦闘時に自分の位置さえ見失わなければの話だが。もし、見失ってしまった場合は、やはり左手を壁につけつつ進んでみよう。スタート地点かステアルームにつながる扉へたどり着けるだろう。エネミーの幼生も出現しないため、戦闘はかなり楽な場所ではある。ただ、適当に歩いてしまった場合は、十字路がかなりの数存在するためかかなり迷いやすい。

デッキにつくと、何者かが天井の通風口から這い出すところにでくわしてしまう。

キンバリーは、デヴィットのメモリーをローラに手渡す。そして自分は救命艇に乗らず、どこかへ去っていった。

冬の尖塔再び ◇◇ウインタータワーB1◇◇

MAP

❶ パワールーム。この段階ではもう何もできないようになっている。どうしても寄りたいと言う人以外、無視してもぜんぜんかまわない。
❷ パーカーの部屋。キンバリーが向かったと思われる場所。途中の倉庫ではエネミーが数体いる。油断しなければたやすい相手だ。

エネミーとの最後の戦い キンバリーはパーカーの部屋に？

キンバリーはローラの首筋に巣くったエネミーの幼生を始末し、デヴィットのメモリーを渡し、いずこへかと姿を消すのであった。

キンバリーの後を追ってステアルームを下ると、そこはウィンタータワーであることが判明。どうやら彼女は、パーカーの部屋へと向かったらしい。皮肉なことに、救命艇はスタート地点のこんなにも近くにあったのである。だがそんなことに驚いている暇はない。別れ際のキンバリーの様子は、どう見ても普通ではなかった。早く追いついて、彼女を止めなければならない。

当然ながら、以前ここに来たときと通路の形はまったく同じである。パワールームがあった場所にいけばちゃんとパワールームがある。いつのまにかエネミーが数匹うろつくようになっているが、ここまで来れたローラの敵ではないだろう。もちろん、幼生も登場しないので、安心して戦うことができる。

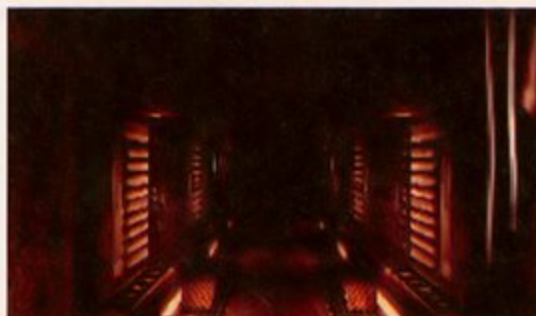
キンバリー・ハード恋人に寄り添い自らの頭を拳銃で撃ち抜く

パーカーの部屋にたどり着くと、パーカーの死体に折り重なるようにキンバリーも倒れていた。片手にはまだ煙を吹き続けている銃を握って。彼女は地球に帰る場所を見いだせなかったのだろう。パーカーのいない地球には。

床に座り込み、泣き崩れるローラ。彼女の胸に去来するのは彼女とパーカーの思い出だろうか。ともかく、これで本当にローラはひとりになった。デヴィットのメモリーを人数に数えなければの話ではあるが。

気をとりなおし、もと来た道を引き返す。小型艇に乗り、地球の青い空を見るために。

ローラがパーカーの部屋にたどり着いたときにはもう遅かった。キンバリーは首のなくなった恋人に寄り添い、自らの頭を撃ち抜いたのである。部屋を出る前に、ローラは彼らのチャットログを見つける。パーカーのいう彼女とは、彼らが逃がしてしまったカナリアのことなのだろう。

ウインタータワー〜小型艇間

VPS沈黙す!! 自分だけではどうにもならないことも

さて、ここからは元来た道を戻ることになる。銃を構えつつ、最後のリアルタイムポリゴンパートを駆け抜けるわけだが、エネミーの位置を知るためのVPSが電池切れをおこしてしまう。これではエネミーと戦うどころか、逃げることすらできない。ローラは絶望の余り膝をかかえそうになってしまうのだった。

だが、そのとき、スピーカーからデヴィットの声が聞こえてきた。彼はローラを救命艇まで導いてくれるという。彼の声に誘導され、1歩また1歩と救命艇に歩いていこう。「近くに敵がいる」とデヴィットが言った場合はUターンし、再び分かれ道で彼の指示を仰ぐといい。

敵を倒す必要はない

デヴィットの声を聞きながらエネミーを倒そうと考える人もいることと思う。だが、ここではエネミーを倒さなくとも最後までいけるようになっている。バッテリーに余裕があるなら、試してみるのは自由だが……。

筆者も何度か試してみたが、1度も倒すことはできなかった。無理して倒す必要はまったくない。無視しよう。

愛する人デヴィットに導かれ ついにこの船から脱出する！

だいな♥あいらん

●ゲーム アーツ●発売中●6,800円●全年齢推奨●予告編発売中

えみりたちの大冒険！目指すは“歌う恐竜”の卵だ!!

さて、これまでのお話を振りかえると…

いろいろあったけど、えみりたちはなんとか歌の試験までクリア！残るは進級試験最大の難関〝恐竜の卵探し〟のみだ。もちろん彼女たちが目指すのはえみりが出逢った〝歌う恐竜〟の卵なんだけど、そう簡単に見つかるのだろうか。卵探し当日、あんじぇは〝歌う恐竜〟の目撃者であるえみりの記憶を頼りに捜索を開始しようとするが、当のえみりも記憶が曖昧。森だったか、山だったか、海だったか……。はてさて、どこに探しに行けばいいのやら？

▲えみりが試験を乗りきれたのも理論君のおかげ。たとえ安産祈願のお守りだったとしても。

▼なんだか頼りない選択肢だけど、どこに行くのかはここで選ぶことになる。

「海へ向かう」(1)編

海に向かったえみりたちだが、恐竜の卵らしきものは見当たらない。「とりあえず掘ってみようか？」ってことで、潮干狩りを始める3人。そんなとき、近くで地引網が始まった。あんじぇは海の底を漁って恐竜の卵を探しているに違いないと睨み、えみりと共に参加しようと言いだすのだが……。ここに歌う恐竜の卵はあるのか？

NEXT▶ジャングルor湖

▶気分は潮干狩り。こんなことで卵が見つかるの？

▲……とかなんとか掘っているうちにこんなものが見つかってしまうのがこの作品。

「森へ向かう」編

森に入ったえみりたちだったが、近場の恐竜の巣では、卵はすでに他の生徒たちに取られたあと。途方にくれるえみりの耳に、どこからか歌声が聞こえてきた。あんじぇはすぐさま駆けて行くが、えみりと理論君は？　基本的に卵は見つからないのだが……。ここでは選択によって次に行く場所が湖orジャングルとなる場合もある。

NEXT▶湖or海(2)

▶早々と卵を持ち去る生徒たち。ちょっと遅かった。

▲ここでの選択肢は意外と重要。全エンディングを目指す人は要チェックだ。

「山へ向かう」編

「歌う恐竜って空、飛べたっけ？」山に住んでいるのは翼竜。それを思い出したあんじぇの突っ込みに何も答えられないえみり……。そんなとき、えみりたちに、道の脇からおじいさんが声をかけた。「わしを家まで送ってくれんかのぉ？」あんじぇは放っておこうというのだが、えみりは迷う。さて、一体どうする？

NEXT▶湖or海(2)

▶なにやら怪しげなおじいさんが現れたけれど……？

▲最後までおじいさんの面倒をみると卵がもらえるんだけど……これってもしや？

「湖へ向かう」編

湖に着いた途端、えみりが中央の小島に恐竜の卵を発見する。しかも丁度よいことにボートまである。それに乗れば小島までたどり着けそうだけど、湖から突然恐竜が顔を出す可能性もある。危険を承知で取りに向かうか、ここはやめておくか、ふたつにひとつだが……？

▲ボートはあるけどちょっと危険かも。でも卵は欲しい。悩むえみりはどうする？

▶ボートが転覆しちゃっても悪いことはない!?　あなたが落としたのはどの卵？

「海へ向かう」(2)編

他の場所へ行った後、海に来ると1回目に来たときとは違う展開が待っている。

海岸はほとんどリゾート化しているため、恐竜の卵など見つかりそうもない。理論君は2人を近くにある洞窟へ案内するが、そこで出逢ったのは、なんと妻太郎先輩。彼からもらった〝宝の地図〟を見て、がぜん張りきるあんじぇを先頭に、宝探しが始まった。ところで、恐竜の卵探しは一体どうなっちゃうの？

▶すごい格好で唐突に現れる妻太郎先輩。宝探しの途中だそうな。

▶宝は宝、とりあえず探してみようということになるが……。なんだかあんじぇ、張りきってる？

▶ついに宝箱を発見。小さなものから大きなものまで、どれを開ける？

「ジャングルへ向かう」編

ジャングルへ向かっていたはずが、岩の突き出した荒れ地に来てしまった3人。そこで発見したものは、なんと古代遺跡！「めったに見られるモンじゃないし」と言いながらも、さっそく中へ入ってみた3人は、何者かが近づいてくるのに気がついた。このままとどまって姿を確認するか、それともこわいので逃げてしまうか!?

▶「ミイラだったりして」理論君が脅かすけれど……。ここの選択は結構重要かも。

▲▼いろんな場所に卵があるが、どれもまともじゃない!?

▶これが古代遺跡の入り口。間の抜けた石像がカワイイ。

遺跡の中でぱりん先輩と妻太郎先輩に遭遇。前人未到ってわけじゃなかったみたい。

▶ご親切にも出口の表示が。迷っても安心……!?

今回のアイキャッチ

▶ぱりん先輩のアップ。まだまだ沢山のアイキャッチが隠されている。

◀えみり&あんじぇ、海岸でひと休みの図。

そしてえみりたちの冒険は続く！

新時代のデジタルメディアと仲良くお付き合いするための2ページ

デ・ラ・GAMEWARE

DJ.NAMo(26)

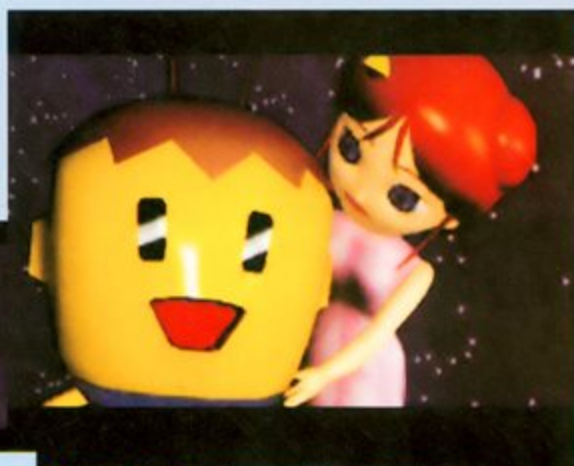
インターネットの世界では、エミュレータだとかで、マックやウィンドウズ上で遊べるMSXソフトが簡単に手に入るそうだ。ものすげー初期の頃(1983〜84年)のソフトを遊ばせてもらったら「これぞゲームだ／」と妙に納得。

GWの看板キャラクターゲームがついに最終章に突入!?

ピピットボーイの大冒険4 〜最後の大魔王現る！〜

変わることなく変わり続けてきたGWの連載ゲーム「ピピットボーイの大冒険」が、今回の前・後編シリーズでひとまずの完結を迎えます。ゲームシステムは強制縦スクロールアクション。最後まで己の道を進む人でした!?

今度は縦スクロールアクションに

前作「3」で手に入れた宝石がきっかけで、ラー姫が魔王に誘拐された／　すでに新しい彼女とラブラブなひとときを過ごしていたピピットは、その責任感の強さから（本当はなかば強制的に)、魔王の住む裏宇宙へと1人旅立つのだった……。今回ピピットが歩く道は、幅が広くて敵キャラやトラップがウジャウジャ出現する、かつてない危険さです。しかも道は画面上から下に勝手にスクロールするので、ダッシュや減速、そしてジャンプなどを駆使して先に進まなければなりません。目新しいシステムとしては、ピピットの体力と攻撃弾数が同じゲージなので、無鉄砲に攻撃しまくるとあっという間にピンチになります。ゲージの温存＆節約、そしてルートの特徴を覚えて、全6ステージを制覇しよう／

前回からよりドラマティカルになったオープニング・デモ。スペクタクルなシーンもあって、"ピピット最終章"の雰囲気を盛り上げる。でもあい変わらずセリフは聞き取り不能。

STAGE1

初期のピピットのイメージを引きずる、牧歌的な地形。自動扉をすり抜ける時のタイミングがシビア

STAGE2

背景どころか、敵の態度も妙にトゲトゲしい。"先端恐怖症"の人には最もキツいステージだ。

STAGE3

稲葉浩志も公共の電波を使ってオススメしている(?)マグマステージ。大きな灼熱の池アリ。

STAGE4

ヌラヌラした者どもが襲いかかる海底。中央でいびきかましている巨大魚は、やる時はやる好漢だ。

SATGE5

ヒンヤリつるつるな氷上をスイスイと進めるかはプレイヤーしだい。谷に落ちたら即アウトだぞ。

メリハリのあるステージ構成

ゲームの舞台設定が"裏宇宙"というのをいいことに(?)、ステージごとのグラフィックのメリハリのつき具合は凄まじい。このステージ構成の雰囲気は、ナムコの往年のシューティング「ドラゴンスピリット」や、コンパイルの「アレスタ」シリーズに近いものを感じる。各ステージの最後にはボスキャラもいるし、かなり本気でゲームしてます。

過去のストーリーもバッチリフォロー

今回は、過去のシリーズのデモ・ダイジェストを闊達な弁士（声・千葉繁）の解説つきで見られる。画質をわざわざローファイにしているのが"GEらしさ"か。エンディングの映像は、途中で断念したユーザーにとっても価値があるぞ／

ピピットとわし

熱血少年、とか、○○にかけて天才的な素質を持っている、といった主人公の設定は、わしの心には響きません。結局なんだかよくわからない存在か、さもなければ正真正銘のダメキャラでないと、なかなかストーリーに肩入れできないんですね。その点ピピットはまごうことない後者タイプ。行動の主体性のなさ、異性関係のだらしなさ、それでいて前に歩むことをやめない融通の利かなさが、他人事とは思えない共感を呼ぶんです。(NAMo)

NAMo'S TALK

●デ・ラ・ゲームウェア、いつも楽しく読んでます。ページがリニューアルされてNAMoさんの顔写真がなくなったけど、何かまずいことでもあったんですか？（茨城県・豊田俊一）　NAMo：いくら登場してもワープの飯野社長には勝てないと思ったので……というわけでもなく、せっかくかっこよいレイアウトにしたんだから、そうでないものは遠ざけておこうという、記事方針上の配慮なんですねえ、とみせかけて実は……（以下略）。

インフォメーションコーナー

たっぷり見せてくれます

GWの情報コーナーがリニューアルされたことはこのコーナーで再三お伝えしてきましたけど、やっと届いたマスター版で実際にチェックしてみたところ、その思い切った方向転換ぶりに改めてビックリしました。必要最低限の情報と、扱っている媒体(映画、ゲーム)の最大のセールスポイントである〝動画映像〟を前面に押し出した機能性重視の構成は、ある意味でCD-ROMソフトの得意とするスタイルだと思います。ただこういった構成が軌道に乗るには、情報提供メーカーがどれだけ集まるかも大いに関係してくるはずなので、今後のGEさんにはそういった面でもがんばってもらいたいものです。森社長、ファイト！

MOVIE

スケジュールデータに徹しきった構成の映画情報コーナー。全58タイトルぶんの情報がカタログ形式で収録されている。なお各作品の情報画面に「PLAY」と書かれたアイコンが表示されているものは、予告編映像のムービーが見られる。映画ファンならずともこれは嬉しい。

予告編ムービーっていいね

3月から5月までに公開される映画&レンタル開始するビデオの一覧が

それぞれをクリックすると、より詳しい文字情報が表示される。面白そうならチェック。

収録されている予告編は「ファーストコンタクト」「マーズアタック」など全11本。雑誌の文章だけでは伝わらない作品の雰囲気がつかめる。

GAME

ゲーム情報で扱っているタイトルは3つとちょっと少なめだけど、いずれもムービーデモが収録されているので、何となくおトクな気がする。見どころはセガの「mr.BONES」のホネホネロック(?)かな。

「クオヴァディス2」のムービーも収録。板野サーカスをとくとご覧あれ。

発売直前ということで メニュー画面大公開

発売日まで残すところあと僅か！ といったわけで、GW 4号のコンテンツをメニュー画面で紹介しておこう。水面下の見どころとしては、3号のデジタルギャラリーで登場した〝キャプテン・ジャパン〟の続編、「エジホン」に収録されているNAMo作品、そして「お兄さん」の次回予告編ムービーといったとこでしょうか。

DISC A

ディスクAはゲーム中心のラインナップ。サターンソフト体験コーナーでは、KAZeの「デジタルピンボール ネクロノミコン」がプレイできる。

DISC B

メニュー画面はちょっと寂しいけど、それぞれの密度はなかなかのもの。とくに「BOYS&GIRLS～」に収録されているムービーの量は半端じゃない！

2週間に一度のお楽しみ、のこのコーナー。ここしばらくはソフト発売の時期ということもあって、ソフト情報中心でお送りしてきましたが、とりあえず一段落する次回からは、GWのコンセプト部分を借りた、バラエティ性あふれる記事を中心に展開していこうと思ってます。繰り返しになっちゃうんですけど、サターン＝ゲームっていう短絡な図式だけじゃ、息が詰まりますもんね。そこから始まる何かがもっとあっても、いいと思うんですよ(呟き状態)。

あてさき

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町
24-1 ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「デ・ラ ゲームウェア」係

※ハガキを採用された方にはテレカと粗品をプレゼントします。

GWスタッフコラム

text: 樋口泰人

いよいよ4号目も発売間近。映画コーナーでは容量が許す限りの予告編を入れてみた。そのうち何本かの予告編は、劇場で見るものと少し違う。まだ日本語が入る前の、オリジナルの予告編である。実は動画データの締め切りが日本バージョンの製作前になってしまったため、このようなことになったのだが、現在すでに劇場で上映されているはずの予告編は、それらのオリジナルとどのように違っているだろうか。たかが予告編といえども、配給会社や宣伝会社の苦労の跡が、そこには見られるはずだ。もちろんそれは、その映画自体の面白さには本質的に関わってこない、小さな違いである。だが映画は、そんな些細なことの積み重ねで作られているのである。

GWの情報部分をプロデュース。映画批評の執筆やネット・マガジンの製作など、その活動は多岐にわたる。現在、自身の単行本を密かに準備中。

NAMo'S TALK

●週刊化になったサタマガを見たらビックリ！ あの高橋名人が誌面に登場しているではありませんか！ 高橋名人のデータベース希望!!(新潟県・高橋タロ人)
NAMo：なんでそんなことをこのページ宛てに……と思ったら、どうやらGWでそういうコンテンツを作ってほしいみたいですね。たしかに高橋名人はその筋の人(どの筋？)には今もなお絶大の人気を誇る人物だけに、結構いいのかも。どうですか、名人。

The Future Is Now

SNKホームページ★http://www.neogeo.co.jp/

SNK® WORLD '97

FROM 梅本氏

皆さん、SNKライブツアーが始まります。3月9日は東京です。声優さんも来るし、ゲームもできるし、楽しいイベント盛りだくさんです。おいしいSNK最新情報もGETできるかも！ あと仙台、福岡、名古屋も行くので、スケジュール空けといてや〜。

1997.3.14号 SNK NEWS 文化面

大阪・3月2日
ステラホールにて開催。JR大阪駅、阪急梅田駅、阪神梅田駅よりそれぞれ徒歩8分ほど。

東京・3月9日
ニューピアホール。JR浜松町駅から徒歩8分、ゆりかもめ竹芝駅から徒歩2分。

仙台・3月22日
アズテックミュージアムにて開催。最寄り駅はJRの南仙台駅で、徒歩10分。

SNKライブツアー'97 SNK LIVE TOUR '97開催!!

素敵なゲストも多数!!

今年もやってきたライブツアー！ 目玉は「真説サムライスピリッツ 武士道烈伝」だ。当日は、朝10時のRB餓狼SP予選大会（決勝：16時）を皮切りに、ゲストを交えての「烈伝」の紹介（11時・14時。内容同じ）やクイズ大会（13時。声優さんのLIVE含）、コスプレ大会（14時集合。受付は10時〜）などが行われる。もちろん、上記以外の新作や話題ソフトも体験できるぞ。

ちなみに豪華ゲストは以下の通りだ。［大阪］生駒治美さん・臼井雅基氏・コング桑田氏・田中昭子さん。［東京］生駒さん・野中政宏氏・山岡厚子さん・KEN氏（友情出演）。［仙台］生駒さん。［福岡］生駒さん［名古屋］矢野栄路氏・安井邦彦氏・野中氏・田中さん。［大阪］OBC公録・モンスター前塚氏。［東京］TBSラジオ公録・子安武人氏・氷山恭子さん。

福岡・3月25日
スカラエスパシオ。地下鉄なら天神駅、西鉄なら福岡駅よりそれぞれ徒歩8分。

名古屋・3月27日
ツアー最終日程。白鳥ホールで開催。地下鉄・名城線は日比野駅より徒歩5分。

◀この件に関するお問い合わせは▶
SNKテレフォンサービス（9時〜17時）
東京（03）5275-6200
大阪（06）339-0110

SNK NEWS 社会面

AOUショー出展報告！

AOUショー初日、SNKブースに衝撃が走った！ 発表されたのは64ビット機「NEOGEO64」。覇王丸とナコルルが宣伝画面に参上、精緻なポリゴンの流麗な動きを披露していたぞ。

出展作品

MVS	RB餓狼伝説SP
	マジカルドロップ3（データイースト）
体感	MFX 3000 ……シミュレーター・ライド・アクション
	SAN FRANCISCO RASH ……ドライブゲーム
SHT	MAXIMUM FORCE 39&50インチ ……ガンシューティング
プリント	ネオプリント2
	ネオプリントマルチ
その他	ウルトラ電流イライラ棒 ……認定証払い出し機付き
	ネオミニ…クレーンゲーム
ファンサービス	「The Band of Fighters」 昨年暮れ、ネオジオワールドにてデビューしたB.O.F.京・庵・アテナ・テリー・ナコルルの等身大ロボットバンドが、今度はAOUショーでコンサート。当日は、オリジナル曲の演奏に加え、楽しいトークも聴かせてくれたぞ。

K.O.F.'97キャラクター一般投票結果発表

'97年に入り、今年のK.O.F.に関する期待も高まってきた今日このごろ。昨年一般投票されたK.O.F.'97への参加キャラ3人が、ついに決定した。'97は、餓狼よりB・マリー、B・カーン、山崎竜二が参戦するぞ！

お知らせ

今号もSNK特製パンフセットをフリークスの皆にプレゼント♥

大好評の特別パンフセットを、なんと今回も大放出しちゃうぞ。絶対ほしいって人は、「SNK WORLD '97 パンフほしい」係まで、思いのたけをハガキに込めて送ってね。

あて先
〒103東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部内
「SNK WORLD'97」係
まで

今回「ファンの心得」はお休み。続きは次回掲載するから待っててね。なお、当コーナーは隔週連載になったけど、今後はずっとカラー。ですんで、カラー投稿大募集（今度こそ本当）。それと、今回から通常のお便りのほかに企画ものも募集するよん。

まず最初のテーマは「春」。文章投稿の場合は100字前後で送ってね。次々回は武士道烈伝特集の予定だけど、もちろん餓えた狼さんやその他のお便りも期待してます。ちなみにSNK WORLDへの投稿は左のあて先まで。（注・表書きは鉛筆以外の消えないペンで書いてね。あと、移植希望はサタマガのアンケートハガキの方で答えてくれると嬉しいな。）とにかく素敵な投稿待ってます！

ネオジオふりぃくス集いの間

今号のK.O.I.

宮城県／幹河京也

今号はこれを大きく一押し。ぱっと見た瞬間に一目惚れです。透明感のあるアテナが最高！ ネオP、見つけたら恥ずかしがらずに遊んでみてね。

長野県／日和
武士道烈伝の発売、本当に待ち遠しいね。もう少しの辛抱だぞ！

豊川市／浅魔悠
オリキャラも楽しみな武士烈。今度はぜひカラーで投稿ヨロシク。

兵庫県／とらまる
もう1つ烈伝。忍者たちにも期待大！ 半蔵がいい味出してる。

福岡県／ピッコロ
いつも力作をありがとう。ケンスウ・舞・ラルフ・ビリー。すごく協調性なさそう（笑）なところが、とってもイイ感じ。

3月のSNK…▶3月28日、SS版「メタルスラッグ」発売日。

YURI SAKAZAKI

担当 麻宮

必殺技はひと通り揃っていて、使い勝手もいい。初心者～上級者、誰でも使えるお手軽なキャラだ。

POINT 超よゆうッチ!!

しゃがみ弱Ⓟは連射が利くうえにキャンセル可能なので、牽制、連続技へ繋ぐ手段として使え、しゃがみ強Ⓚは出が早くかなりリーチが長いので牽制に使えるなど、通常技の性能がピカイチ。また、必殺技も牽制に使える虎煌拳、対空にちょうアッパー、突進技のちょうナックル、連係を狙える百烈びんたなど、ひと通り揃っている。闘い方のバリエーションの豊富さがユリの特徴だ。

業務用でできた70ヒットはサターン版でも健在（狙えるチャンス少ないけどね）。

スペック

操作性	■■■■□
リーチ	■■■■□
対空	■■■■□
2択	■■■■□
連続技	■■■□□

キャンセルの有無

		立ち(近)	立ち(遠)	しゃがみ
P	弱	○	○	○
P	強	○	×	×
K	弱	○	×	○
K	強	○	×	○

基本的な攻めパターン

跳び込みにはリーチが長いのでめくりも狙えるジャンプ強Ⓚで、接近時には出の早いしゃがみ強Ⓚに強・百烈びんたをキャンセルして相手を固めるのがユリの基本。ここから各種連係を狙うのがユリの王道だ（強・百烈びんたの後の攻めパターンは下の欄を参照してね）。

ジャンプ強Ⓚ

しゃがみ強Ⓚ → 強・百烈びんた

各種必殺技

連係　フォロー

私の連続技はこう使うッチ！

虎煌拳
先端を当てるように出せば牽制として使える。隙のすくない弱をメインに。

ユリちょうアッパー
無敵時間は少ないが、弱ならば対空として使える。強は連続技に組み込んで使おう。

百烈びんた(コマンド)
接近時には積極的に狙いたい。強・びんたをガードさせ、前転から狙ってみよう。

ユリちょうナックル
出がかりに無敵時間があるので、中距離で飛び道具を抜けつつ出せればグー。

覇王翔煌拳
飛び道具を消す能力はあるが、隙が大きすぎ。威嚇としてしか使い道はない。

雷煌拳
相手の足払いを先読みして出そう。後転してから出すといったフェイントも有効。

ダブルユリちょうアッパー
連続技専用だが、強・ちょうアッパーをガードされた後に出すというフェイントも。

百烈びんた(移動)
単発より、しゃがみ強Ⓚにキャンセルさせるといい。相手を固めるにはコレで。

ユリちょう回し蹴り
弱はしゃがみ弱Ⓟからの連続技として有効。ガードされても裏から連係を狙える。

飛燕鳳凰脚
出はじめに無敵時間あり。強を対空や、裏回りからの攻めとして狙ってみよう。

びんたからの連係であいてを固めるッチ！

強・百烈びんたは移動投げだが、これをガードさせた後に、相手に下記の連係を迫ることができる。連係を狙わないで、退きたいときは虎煌拳で間合いを離していったん、仕切り直そう。

危険を感じたらちょうアッパー！

強・びんたや虎煌拳の後に反撃されると思ったら、あらかじめ弱・ちょうアッパーを出しておこう。強・アッパーをわざとガードさせて、ダブル～を狙うという手もある。

びんたを連発して固めるのが基本ッチ！

強・百烈びんたは相手にガードされてもこちら側が先に動ける利点がある。よって、びんたの連発で相手を固められるのだ。この固めパターンから以下の連係を狙おう。

上の固めパターンから連係が始まるッチよ

上記の固めパターン

上記のびんた固めパターンからは、このような連係のバリエーションがある。ただし、びんたの連発は無敵対空技に返されやすいので、この点だけ注意しよう。一番使える連係は、やはりしゃがみ弱Ⓟ→弱ちょう回し蹴り。固めの後、後転→ちょうナックルもいい感じだ。

前転／弱・百烈びんた／後転

しゃがみ弱Ⓟ（ガードされたら→上記の固めパターン）／通常投げを狙う

ヒット→裏に回る

裏に回る → 左上の固めパターンへ

色々、連係を仕掛けてみても相手がガードを固めるようならいったん、退いて再び強・びんたを仕掛けてみよう。弱・びんたを狙ってもいい。

ちょう回し蹴りで裏に回って攻めるッチ！

しゃがみ弱Ⓟ　弱・ちょう回し蹴り

しゃがみ弱Ⓟ→弱ちょう回し蹴りは、ガードされても相手の裏側に着地するので右記のような連係を狙うことができる。接近戦での常套手段だ。

派生

- 強・百烈びんた
- ユリ・ちょうアッパー
- 雷煌拳
- 前転からの連係
- 飛燕鳳凰脚
- 連続技を狙う

連続技

一番お手軽なのは、右写真の連続技。また、連続技じゃないけど、ユリが2P側で相手が大門、リョウの場合、相手のダッシュを前転で抜けて、裏から飛燕鳳凰脚を当てると相手が固まったままに。この後は……（右上の写真参照）

ジャンプ強Ⓚ　立ち強Ⓟ　強・ユリちょうアッパー　ダブルユリちょうアッパー

KYO KUSANAGI

担当 たか・ぴー

前回と比べると使いにくくなった面もあるけれど、慣れてくれれば面白いキャラだ。ぜひ使ってね。

スペック					
操作性	■	■	□	□	□
リーチ	■	■	■	□	□
対空	■	■	■	■	■
2択	■	■	■	□	□
連続技	■	■	■	■	□

キャンセルの有無

	立ち(近)	立ち(遠)	しゃがみ
P 弱	○	○	○
P 強	○	○	○
K 弱	○	×	×
K 強	○	×	○

POINT 使いやすい突進技で攻めまくれ！

奇襲に使える必殺技（荒咬み、毒咬み、R.E.D.Kick）が多く有り、中〜遠距離からも一気に攻め込むことができる。通常技の面でも牽制や固めに使用できるものがある上に、そのどれもが使いやすい。また、決まれば大ダメージを与えることのできる魅力的な連続技も持っているぞ。守りの面においても対空の鬼焼きや対地の鵺摘みがあるので、易々と攻め込まれることはないだろう。

ガードクラッシュを狙うならこの技。判定も強いので多用できるだろう。

奇襲に使えるR.E.D.Kick。後転から強を出すといい感じ。奇襲なので突発的に。

基本的な攻めパターン

基本的には、中or大ジャンプ強攻撃（ガードされるとわかっているなら空中ふっ飛ばしを使ってもいい）のあとに近距離立ち強Ⓟへつなぎ、キャンセル荒咬み・九傷・七瀬を出していこう。こうすればヒット時には連続技に、ガードされても反撃される事はない美味しい連係になるぞ。

中or大ジャンプ強Ⓟ → 立ち強Ⓟ → 百拾四式・荒咬み → 百弐拾八式・九傷 → 百拾五式・七瀬

連係 / 連係

この様な戦法も取れる

ジャンプ攻撃のあとのバリエーションは他にも幾つかあるので紹介していこう。①しゃがみ弱Ⓟ→弱七十五式・改。七十五式の２段目を遅らせて出せば着地後は五分の条件。上手くいけば再びしゃがみ弱パンチを当てることができるぞ。②ダッシュ前転→しゃがみ弱Ⓚ。前転で相手の裏へ回り込む戦法。しゃがみ弱Ⓚヒット後は、目押しで近立ち強Ⓟへつなぐことが可能。また、前転の後は投げを狙ったり、相手の反撃を読んで鵺摘みを出すのもいいぞ。

この技につないでいこう。この固め連係は画面端で有効な手段だ。

接近戦では出の早いしゃがみ弱Ⓟを牽制に使い、その後に…。

相手の裏へ回り込めば、ガード方向がわかりにくく、攻撃も当てやすい。

ダッシュしながら前転すると移動距離が若干増す。反撃を見越して仕掛けろ。

荒咬みの後はこうしよう!!

荒咬みの後は色々な追加技を出すことができるのは知ってるよね。ここではそれを有効利用した連係を紹介するので実戦で活用しよう。

荒咬み→九傷→七瀬は、反撃を受けないだけでなく、相手を画面端へ追い込む手段としても使える。

荒咬み→八錆→砌穿ちは、しゃがみガードが多い相手に有効。立ちガードをするようになったら、荒咬みで止めて、しゃがみ強Ⓚを出していくと効果的。その他、荒咬みで止めたあと相手がブンブン技を振っているようなら、その技の硬直中にジャンプから連続技を狙ったり、ダイレクトに毒咬み→罪詠み→罰詠みを決めてもいいぞ。

百弐拾七式・八錆

出は早くないので割り込まれる恐れはあるが、ガードさせれば反撃は受けないぞ。

百拾五式・毒咬み

毒咬みの場合、この技はガードさせることが目的で、そのあとは……。

九百拾式・鵺摘み

当て身であるこの技を出してみよう。上手くいけば相手の反撃を受け止められる。

牽制にはこの技！

牽制に使える技は、出の早い遠立ち弱Ⓚ、相手の足払いをかわしつつ攻撃できる遠立ち強Ⓚ、キャンセルが利くしゃがみ強Ⓚなどがある。どれも使い勝手がいいので使わない手はないぞ。

百式・鬼焼き

初心者にはコレ。前転で回避といった手もあるのだ。

しゃがみ強Ⓟ

引き付けて出すのが肝心。ちと使いにくいかな？

対空はコレ！

対空技は、弱の鬼焼きを使おう。この技は打撃防御攻撃で相手の攻撃を受け止めつつ攻撃するという技。しかし、引きつけてから出さないと潰されてしまうので注意。

しゃがみ弱攻撃を牽制に使ってくる相手に特に有効だ。

牽制といえばこの技。出るのが早いのがウリなのね。

連続技は画面端ならより強力になる

画面端なら相手を気絶させることのできる連続技を持っている。それは、ジャンプ強攻撃→近立ち強Ⓟ→キャンセル荒咬み→九傷→弱七十五式・改→ジャンプ強Ⓟor空中ふっ飛ばし攻撃だ。気絶後もう一度やれば相手は冥途へ。

弱七十五式のあとの空中ふっ飛ばし攻撃は、簡単に出す事ができるしゃがみ強Ⓟに変えてもいいのだ。

連続技

基本パターンで紹介した、ジャンプ強Ⓟ・近立ち強Ⓟ・キャンセル荒咬み・九傷・七瀬でもいいのだが、ここではより強力な連続技を紹する事にしよう。近立ち強Ⓟまでは同じだが、そのあとにキャンセル毒咬み・罪詠み・罰詠みなんてのも威力も高くていい感じだ。練習してみよう。

ジャンプ強Ⓟ　立ち強Ⓟ　百拾四式・荒咬み

サタマガグランプリ受賞でレッドは大騒ぎさ!!

レッドカンパニー酉の市通り!!

A JACK-OF-ALL TRADES RED COMPANY

みんなが注目していた栄光のサタマガグランプリ。なんと「サクラ大戦」が6部門をゲット!!

やったぜ!!「サクラ大戦」6部門受賞!!

Vol.6並びにVol.7のサタマガグランプリの結果発表はもう読んだかな？ 20部門のうち「サクラ大戦」が見事6部門を受賞した。しかもゲーム内容に関係する賞はほとんど総ナメという勢いのすごさ。読者レースでも相変わらず1位をキープして、その人気のすごさに改めて驚かされた。

トロフィー受け渡しの日、レッド社内では普段どおりに仕事が行われていた。しかし、編集者がトロフィーを持ってくるやいなや、一瞬にしてそれを取り囲むように人の輪ができた。それからレッド社内はまさにお祭り状態!! 王子様はじめ、スタッフの面々が集合して記念撮影となった。

「サクラ大戦」部門賞獲得リスト

最優秀賞	パッケージアート賞
アドベンチャー賞	シナリオ賞
演出賞	主演女優賞

王子様も受賞に大喜び

トロフィーを受け取った王子様も大乱舞!! うれしくて思わずキスまで飛び出したぞ。ここにレッドの歴史にまた1つ栄誉ある賞が刻まれたわけだ。

北條氏、金子氏 森田氏もニッコリ

最優秀賞以下、各部門賞には王子様のほかに、代表者として北條氏、金子氏、森田氏に立ち会っていただいた。もちろん、周りからも拍手と歓声が湧き起こっていたぞ。

これからの花組の活躍は要チェック！ これはまだ通過点なのだから……。

サクラ大戦の功績

本作は総合プロデュースの広井王子氏のもとに各著名人が集結。シナリオ・あかほりさとる先生、音楽・田中公平先生、キャラクターデザイン・藤島康介先生、作画監督に今号の表紙を飾っていただいた松原秀典先生など、各界のプロフェッショナルの才能が爆発した作品だった。発売から5カ月が過ぎようとしているが、その人気はとどまることを知らない。

このおめでたい席にレッドカンパニースタッフが集合してやることといったら、お約束の……。

みなさんご一緒に 勝利のポーズ決め!

ALL AROUND THE VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン

バーチャロン御一行様 ワンダー・フェスティバル探訪記

鉄人・オザキ、ワンフェスに現る！

［元センチネル・モデラー（笑）］

ワンダー・フェスティバル――それは不思議なお祭りだ。って、そのまんまやないか。……ニッポン１のガレキ（ガレージキットね）とフィギュアの祭典である通称「ワンフェス」には、全国から腕に覚えのあるモデラー達がわさわさと集まってくる。そこで競われるのは腕というよりは売り上げなのだが、しかし、制作の動機は純粋であり、そこには愛がある。彼らが好む２大人気モチーフは、１にロボット２に美少女。とはいえ、昔ながらの兵器派、レトロ派もまだまだ健在ではある。

そんなワンフェスの会場に、ひとりの男が忽然と現れた。我らがオザキである。そう、じつは、元・プロモデラーだった（ことがつい最近発覚した）「バーチャロン」のデザイナー、尾崎弘一その人が現れたのだ。

「『バーチャロン』、どうよ？　ま、ちょっとばかり視察してやろうと思ってな、ふふん」

おお、〝元・センチネル（笑）〞の肩書きはダテではない。プロの目が妖しく光っているではないか。って、オイオイ、なんで「ときメモ」フィギュアの行列の最後尾を探してるんですか、尾崎さん？　まあ、いい。ともあれ全体の傾向だが、やはり今回もエヴァ一色の観が強い。ロボット系ならFSSなどバラエティに富んでいるが、こと美少女ものになると、綾波と「ときメモ」が揺るぎない２大勢力となっている。だが、エヴァ・ブームもいい加減長いためか、ネタ枯れの様相も少々。特にSDものの増加が目立っていた。で、「バーチャロン」だが、パンフで制作を表明しているディーラーが多いわりには、見当たらない。会期に完成が間に合わず、現場で色付けをしている風景はもはやワンフェスの風物詩だが、「バーチャロン」に関しては、大手や既製品ばかりが目立っていたのは少々残念であった。

おっと！　鉄人・オザキが何物かを購入したぞ！

「いや……まあ、趣味でね」

潜水艦「わだつみ」のガレージキットだ！　地味……もとい、渋い！　で、「バーチャロン」は？

「うんうん、みんな、がんばってるよね。あっはっはっは」……。

一番人気、海洋堂「ときメモ」フィギュアを求める列にオザキの姿が！（本当は買ってないぞ）

ワンフェスのマスコットの猫と記念撮影。サンドイッチマンは、関連メーカー（ガイナとかね）の広報さんたちが持ち回りで務めているのだ。

話題を呼んでいた等身大アヤナミ、ならびにアスカのコスプレちゃんと。……ま、お約束であろう。

プロの目が光る！「元・センチネル」と言われてもわからない人にはわからないが、その筋では伝説的なアレなのだ。

Ⓐ：リンケージ制作、フル可動が泣かせるバイパーⅡ。Ⓑ：大手WAVE提供のバーチャロン・ラインナップ。Ⓒ：ムテンカのSDもの。会期に間に合わず、無着色のまま参考展示。頑張れ～。Ⓓ・Ⓔ：LIFE MODELのライデンとテムジン。作者は「センチネル崩れ」とかで、我らがオザキとは同じ虎の穴のムジナである。

"アニメ声テロ"敢行!? 樋口智恵子はワンフェスを制したか？

フェイ-イェンの智恵ちゃんが、大混雑のワンフェス会場を闊歩する！

「ぴんぽーんぱんぽーん！ 業務連絡、業務連絡！」

熱気に蒸れるワンフェス会場に、突然、ハイノートのアニメ声が大音量で響きわたった。すし詰めの群衆の頭部がいっせいにグラリと揺れる。

「知らない人も多いと思うんですけどぉ、ドラマCDでフェイ-イェンの声をやってる樋口智恵子でぇす！ これから会場を歩き回って、バーチャロンの作品出してるところを応援しちゃおうと思いまーす！」

樋口智恵子。通称、智恵ちゃん。アニメ系ミュージカルの女優として、また、アニメ声優として活躍中の16歳だ。セガとの関係は右下のCD紹介を参照のこと。彼女は、ドクター・ワタリが本腰を入れて取り組む「フェイ-イェン強化プロジェクト（名称適当）」のヒロインなのだ。

気取らない性格と、ハイパーな陽性エネルギーが智恵ちゃんの魅力。ごった返すワンフェス会場を、智恵ちゃんはずんずん進んだ。その後ろに従うのは、鉄人・オザキ、ドクター・ワタリ、そして、智恵ちゃんをじっと見守り、なぜか微笑みを絶やさないパブリッシング・デザイナー有井氏の姿も……。

フェイ-イェンのフィギュアと戯れる智恵ちゃんを、ファンがめざとく見つける。

「あの……智恵ちゃんですか？」

智恵ちゃんは、ぱっと振り向いて元気に手を挙げた！

「ハァ～イ！ 智恵ちゃんで～す！」

「……ホ、ホントに歩いてるぞ（笑）」

ホントに歩いていたのである。

樋口智恵子／1981年1月30日生まれ。血液型B。ミュージカル「赤ずきんチャチャ」お鈴役、アニメ「水色時代」多可子役等。

くだんのCDのスリーブを一切の説明なしに飾る、美少女版フェイ-イェン。ハード系ロボットマニアの神経を逆撫でするこの図像の真意やいかに？（※ドラマCDより特別挿入）

フェイ-イェンのフュギュアがないとブーたれる智恵ちゃんに、ディーラー諸氏もタジタジ。

アファームドと2ショットをキメる智恵ちゃん。次は、フェイ-イェンのコスプレに挑戦かな～？

電脳戦機バーチャロン サイバーネット ラプソディー

フェイ-イェンのラブリーヴォイスは、ロボットマニアのためのハードドラッグだ！

オリジナルの歌モノである。智恵ちゃんである。そして、ドラマである。しかもネタは「バーチャロン」。原作のハードな世界観を粉々に打ち砕くハイパーなまでのキュートさが、単なるベタベタのオタッキーワールドの領域を超え、シュールさささえも醸し出している。マニア噴飯モノ。……であるがゆえに、得難い怪作。

●東芝EMI●TYCY-5536●3,000円（税込）
●編曲／天野正道　歌／樋口智恵子　出演／樋口智恵子、岩田光央、上田祐司ほか

今週のライター紹介

いいからオレに言わせとけ！

無責任に挑発的なフェイ-イェンちゃんへのラヴ・メッセージ♥

石埜三千穂（いしのみちほ）
ライター。業界ではジジイの部類で、書いた雑誌は数知れず。本筋と外れたところで面白さを見出すのが趣味。

「バーチャロン」は、基本的にハードSF寄りの、硬派なロボットものとして評価されている。なにしろカトキハジメのデザインだ。なにしろセガだ、AM3研だ。しかし、忘れちゃいけない、ドクター・ワタリはそんな素直な人ではないのである。

以前、AM3研のページでドクターがいみじくも指摘していた通り、日本のロボットアニメファンは"リアル神話"という幻想に縛られている。その概念の原型は、ガイナックスがまだアマチュアとしてSF大会に君臨していた時代に生まれたもの。それは、当時主流を占めていた"ハードSF信仰"の名残なのである。

だがしかし、今では誰もが知っている。リアルかどうかは問題じゃない。面白ければいい、説得力があればそれでいいのだ。にもかかわらず、"リアル"にこだわり続けたSFファンは、SFそのものを殺してしまった。"SFチック"なエンタテインメントを拒否し、"ハードな設定"にこだわり続けてきた。結果、10年前だったら明らかにSFとして扱われたであろう「パラサイト・イヴ」や「リング」といったヒット作を根こそぎミステリー分野にさらわれ、大森望をして「面白いものがミステリーで、面白くないのがSF」などという自虐的な定義を語らしめる事態にまで至ってしまったのだ。

そこまで言えばおわかりか。フェイ-イェンは、ロボットマニアを妄執から解放すべく遣わされた使徒なのである。いや、ロボットマニアが次代へ進むための踏み絵というべきか。そう、ロボットマニア補完計画は、すでに発動されている。なんちて。

It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

AM3研の新作に関する情報をすばやくリポート！

ついに出るか!? AM3研期待の新作。AOUショーでは発表されていたみたいだから次号はドーンといきたいね。これからも最新情報をお届けするので期待せよ。

AM3研べ〜あ〜の『ラスブロ』イラストコーナーVol.17

フリーネタで勝負!!

べ〜あ〜のお気に入り

P.N.楠たもつ

ラスブロのキャラ達を皆さんの御手元に届けるべく日夜開発頑張っておりますので、発売までもうちょっと待っててね。

P.N.黄ぺぺろーに

今回は港野兄妹特集かな。兄妹（拳と洋子）を並べてみたけれど結構いい感じですね。しかし兄妹ゲンカは想像するだけで恐ろしい。

P.N.倉沢ある

む、確かに露出度高いね。しかしこれだけクールにポーズを取っておきながら洋子の写真を持っているあたりが拳兄っぽいですね。

P.N.むくるきゅう

この3人組に睨まれたら男でも逃げ腰になってしまうね。背後にいる気の強そうな椰と大人びたリサの単独イラストも見てみたいな。

P.N.亜希魚

そうだったのか(笑)。このイラストの拳って、自分の娘が嫁にいく時の父親っぽいぞ。洋子に交際を申し込むのも命がけですな。

皆さんからの「ラスブロ」に関するイラストを大募集中／愛のこもったAM３研宛ての応援の手紙などもどんどん募集しているぞ。あて先は〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン編集部「AM３研Rush!!ラスブロイラストコーナー」係まで送ってね。

皆さんのイラストは僕たちの活力です。どんどん送ってくださいね。

人気DJ"ALAN J" SEGA AM#3に現る！の巻

2月11日、雨がそぼ降りそうな曇天の中をその人気DJは現れた。しかも時間通りに……。

〝なっ／なんと律儀な方だっ!!〟

「どうも、今日はよろしくお願いしますネ／」

〝なっ／何と気さくな……〟

甘いマスクとリスナーを虜にするメロウな声に思わず私はこうのたまってしまった。

「あ、握手いいスカ!!」

感激と緊張のあまり挨拶も忘れて発された私の声は裏声で、何だか〝ドリフの聖歌隊〟のようであった。

気が付くと私は会議室で、アランさんを交えてAM#3超大作ゲームのスタッフ達と、ボイス収録打ち合わせをしていた。彼はそのパワフルな声とジャジーでメロウな声を組み合わせ、セリフを読み上げていった。

〝カ、カッコイーッ!!〟

彼の声を聴いただけで、私の頭の中には青空に太陽が輝くカリフォルニアの風景が映し出され、バックには「カリフォルニアの青い空〈byアルバート・ハモンド〉」が流れ出した。

〝こ、これがDJの真の力なのか……恐るべしっ／〟と、思いながら頭の中で構築されてしまったカリフォルニアの空気に身を委ね、私はカリフォルニアドリーミングを味わっていた……。

「カトー君、カトー君!! バカ男っ／」

「ハ、ハヒ？」

「カリフォルニアの青い空」から「夢のカリフォルニア〈byパパス＆ママス〉」にチューンされ、カリフォルニアの世界を漂っていた私は、その野太いディレクターの声に現実世界に引き戻されてしまった。

これがAM３研の新作なのか!? 見るからにスケボーゲーム。しかも体感筐体。詳細は次号を待て。

「はっはっは、どうです？ 軽くお茶でも行きましょうか／」

〝ど、どこまで気さくな人だ……〟

…… 人気DJでありながらも決して驕らない彼の姿に感動し、私は彼の後をヘーコラ付いていったのであった。カリフォルニア万歳っ!!（なんじゃそりゃ）。

THE HOUSE OF THE DEAD

Presented by AM1

Don't go in the house
...ALONE!

セガAM1研開発作品

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

'97年春、全国アミューズメントスポットにて公開決定!

謎の失踪事件……。真相を追う2人の捜査官を襲う死霊達!!
セガAM1研がMODEL2で贈る戦慄のバイオ・サスペンスアクション、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」近日登場!!

AM1研
だいなまいと!

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

●セガ●'97年春稼働予定●ガンシューティング●MODEL2基板

AM1研が放つ3Dガンシューティング

AM1研がMODEL2で贈るガンシューティングがこの春登場する。その名も「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」。MODEL2のガンシューティングといえば、AM2研の「バーチャコップ」シリーズがあるが、それとはまったく違った舞台設定で展開されるのがこの作品の魅力だ。タイトルが表すとおり、相手となるのは死せる者達。身の毛もよだつバイオレンスについてこれるか!?

画面構成はいたってシンプル。弾丸とライフの表示があるだけだ。だが、常に敵が画面に大きく迫ってくることになるので、それまでのガンシューにはなかった迫力を味わえることは間違いない。ステージ終盤には左のようなボスが登場する。弱点はどこに!?

消えた研究員を追って、2人の工作員が館へと潜入

1998年12月、遺伝子研究所「DBR corp.」の研究員が失踪するという事件が起きた。事態を重く見た政府上層部は、元DBR所長Dr.キュリアンの行動に不審な点があるとし、彼の館に2人の特殊工作員を送り込む。プレイヤーはこの工作員となり、館の謎を究明していくのだ。映画的なストーリー展開と演出にも注目。

館へと潜入する主人公達。物語の随所でもこういったシーンが挿入される。

工作員はトム・ローガンとG(ジー)。プレイヤーは彼らとなって館に突入する。

SPECIAL AGENT
TOM ROWGUN トム・ローガン

閉ざされた館

プレイヤーの行動によりルートが変化

これまでのガンシューティングでもルートが分岐するものは存在したが、このゲームはその分岐の方法がまったく違うものとなっている。単純な任意選択ではなく、プレイヤーがゲーム内で起こす行動によってそのルートが決められるのだ。そのため、プレイのたびに新しいルートが展開されるようになり、何度も楽しめるようになっているぞ。

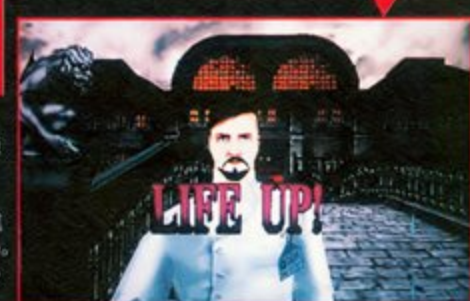
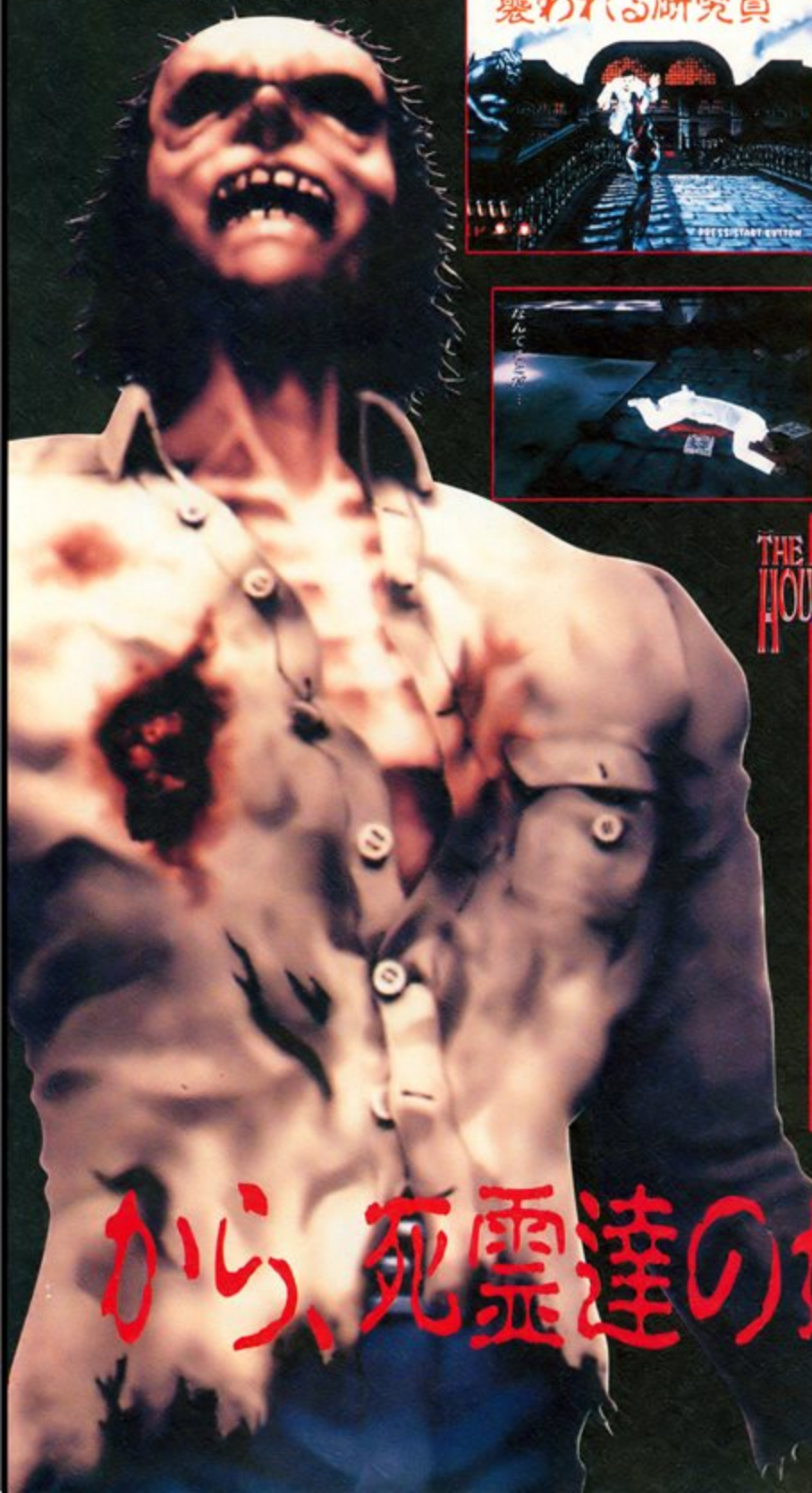
飛び散る血しぶき、肉片!! 次から次へと襲いかかる怪物達を撃ち倒していけ!

SPECIAL AGENT
G ジー

たとえばこんなシーンが分岐に関係している。ゾンビに襲われるのは研究員らしき人物だが……

救助

死亡

救出に失敗するとこのようなシーンが映し出される。研究員は死に、これによって物語の展開が変化してしまう。

ゾンビを撃ち倒し研究員の救出に成功した場合、ライフアップと同時に、死亡したパターンとは違ったルートが展開される。ゲーム序盤からこういったシーンがあるぞ。

THE HOUSE OF THE DEAD AOUショーで先行公開!! 大絶賛!!

2月19～20日の2日間、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」は、幕張メッセで先行ロードショーされ、業界関係者に大絶賛! 日本国内・海外における本公開に向けて、大きな期待が寄せられそうだ。

なお、今回の先行公開にあたっては、海外市場を考慮して、ゾンビの血しぶきは緑色に変更された模様。今後の動向が注目される。

食い入るように画面に集中する観客の面々。トリガーにも力が。

今回のショーで使用された光線銃は「バーチャコップ」でおなじみのタイプだった。最終仕様は未定だ。

映画的演出もふんだんに挿入。分岐する展開も好評だったぞ。

から、死霊達の嬌声が聞こえる…

SEGA AM R&D DEPT.#1 だいなまいと！

セガスキー スーパーG

●セガ●稼動中
●MODEL2基板

最難コースでハイスピードの世界を制してしまおう!!

おそらく、3つあるコースの中で一番難しいのがこのハイスピードじゃないかな？　スピードが速い分、カーブを曲がるタイミングが難しいのと、至る所にある小ジャンプからの転倒ポイントが、そう思わせているのかもしれない。

コースを見ると、カーブよりも直線が目立っていて、いかにもスピードを出すために構成されているようだ。しかし実際は、旗門の位置関係で左右に振られたり、新雪の部分が大きかったり、障害物が多いことも目につく。好タイムを出すために、注意すべきポイントをピックアップしたので、滑る時の参考にしてね！

1 岩段にぶつからないように

正面に現れる岩段に注意しつつ、赤い旗門の左側を通過するようにしよう。曲がるとすぐに大ジャンプが待っている。

2 ジャンプ中に旗門通過

大ジャンプすると方向修正ができないため、下の旗門の通過はこのジャンプで左右される。左を意識してジャンプ！

3 ジャンプ後の転倒に注意

ここのカーブに差し掛かる前に、ちょっとしたジャンプがある。このジャンプ中に、体勢を傾けたままにしていると転倒するので、着地まで注意すること。

4 外からエッジを立てて

曲がる時に小ジャンプで壁に激突しやすいので、外から回って小ジャンプを回避。そして、エッジを立てて小さく曲がろう。

5 邪魔な木はよく見よう

迫る木に騙されないようにするのがポイント。よく見ればちゃんと避けられるので、焦らずに左右に細かく揺すって切り抜けよう。

6 旗門確認後内側へ

トンネルの入り口はコースが右に向かっているが、内部は左への大きなカーブ。旗門が見えてきたら左に寄って、旗門も左側を通過。

7 大ジャンプで決まる

ここの大ジャンプも要注意。着地ポイント近くにある新雪がやっかいなので、ジャンプする時はコースの中央からがいい。

AM2研 EXPRESS WEEKLY Vol.42

2月19～20日に開催されたAOUショーにAM2研の最新作2つが堂々デビュー！　今週はその速報と、「スカッドレースオフィシャルガイドブック」誕生秘話をゲット！

CONTENTS

AOUショー速報!! バーチャストライカー2 スカッドレースツイン 大盛況!!

セガブースの一番目立つ場所を陣取っていたAM2研の2作品。通信筐体も順番待ちで賑わっていたぞ。

今回のAOUショーでは、MODEL3最新作「バーチャストライカー2」が初めて公開されたのだ。前作より遥かにリアルになったグラフィックは注目の的に！

4つのツイン筐体がリンクされ、8台通信対戦が実演された「スカッドレースツイン」。前号の特集通り、大幅リニューアルされたゲーム性も実感できたぞ。

両作品の手応えを会場でキャッチ!!

公開前から話題を呼んでいたAM2研の2作品。今回はAOUのショー会場で両作品のディレクターに突撃取材。初公開された実物を前に、手応えと今後の展望を語ってもらったぞ。

VIRTUA STRIKER 2 バーチャストライカー2

「ショーを前にして、つい数日前まで大変な状態だったんですが(笑)、今回のショーではなんとかプレイできるところまでもってこれた感じですね。とりあえず50%と表示していますけど、これからまだまだ作り込んでいくことになりますので、期待しててほしいと思います」と語るのは、徹夜明けで疲れた顔をしていた三船敏氏。この日は開発スタッフのために作られたビームス製の特製スタジャンを着用。1人1人カラーリングが違うものだそうだ。これからのバージョンアップにますます期待がかかるよね。

アディダスウェアを着用したコンパニもグーでした。

SCUD RACE スカッドレースツイン

「今日ここに持ってくるまでに当然自信を持って調整してきているんですが、慣れてるスタッフがやるのと一般の方がやるのとでは違いますからね。ちゃんと対戦で競り合ってくれるか心配だったんですが、予定通りに競り合っててくれて良かったですね。対戦だから勝ち負けポーズとかも新規で入れてますが、ゲーム性の違いも実感してもらえると思いますよ」と名越氏。近日登場だ。

左はスーツ姿で対戦筐体を見守る名越稔洋氏。通信ならではの派手な新カラーのマイカーも続々。

AM2 AM R&D DEPT.#2

「スカッドレース」オフィシャル

スーパーアドバイザー
山口正己

F1速報誌「GP-X」の初代創刊編集長で、現在はフリーのモータージャーナリスト。今回の本のスーパーバイザーで、日本カーオブザイヤーの実行委員も務める。

SCUD RACE

オフィシャルガイドブック発売中!

●ソフトバンク●2月21日発売●880円

先週発売され大好評の「スカッドレース」ガイドブック。今回は完成記念対談としてスーパーバイザーの山口氏とセガAM2研の梅田氏にお話をうかがった。

イメージはレースのガイドブックです

本誌■まず制作の経緯を教えていただきたいんですが。

梅田■今まで攻略本もしくはガイドブックを、メーカーオフィシャル(公認)としていろいろな出版社さんから作ってもらっていますよね。ですが、我々メーカーが持つゲームのイメージと食い違ったものになってしまったり、正直、出来の良いものもあれば悪いものもありまして(笑)。そこで、メーカー自らの手でゲームの持つイメージをユーザーに伝えたいと思ったのが事の始まりですね。それでカーグラフィック編集部の方に山口さんを紹介していただきまして。

本誌■山口さんは、お話があった時どう思われました?

山口■まず私はモータースポーツ専門誌の編集長だったんですが、その頃からレースって暴走族と一緒にされたりとか、あまり知られてない部分があって、それが本の作り手の方にもかなり責任があると思っていたんですよ。自分たちが誤解を生むような見せ方をしてしまったもんだから。そこでクオリティの高いものを出してみたりもしましたが、それはそれで読者が躊躇してしまったり。そこで、たまたま話をお伺いしたら、梅田さんの考えてる事が、種類が違ってもまったく同じ方向だったんです。例えばレースのプログラムなんですが、毎年レイアウトなどにも変化がなくてお約束のスタイルなんですよ。まずそういう所から変えていかないといけないっていう事をレースの主催者に話をしてもなかなか修正されない。今回このゲームを1つのレースのカテゴリーだというとらえ方をして、そのレースのプログラムを作らせていただくというようなスタンスであれば、お手伝いできるのではないかと、そうすれば梅田さんが思っている事と私が考えてる事が、ピッタリ同じような方向になりますよね。

梅田■内容に関しては、私からはコンセプトの説明だけで、それ以降は全部山口さんにお任せ状態でした。私がもっとこうしてほしいっていう事を言っちゃいますと、ゲーム専門誌っぽくなっちゃいますから。レースのガイドブックのようにとお願いしたんですが、やはりゲームは作品ですので、イメージは映画のパンフレット風にと。ビジュアルメインなんですが、それだけでなくディレクターの過去の作品紹介があって、制作中の苦労話があって、トピックスもあって。さらに、何か目玉になる様な企画をということで、プロデューサーの名越と、マクラーレンホンダやフェラーリなどで活躍された後藤治さんとの対談を収録しました。後藤さんとAM2研は元々仲良くさせて頂いてましたので、すんなりと実現できましたね。その反面、攻略めいた記事はないんですよ。命削ってまでもタイムを削るぞっていう硬派なドライブゲームマニアの方にはちょっと喜んでもらえないかもしれません。でも、このゲームの持つ〝グラマーでゴージャス〟というイメージをユーザーに伝えたかったんです。この本を持っているだけで「このゲームっていいよね」って、雰囲気を感じとってもらえたらなって思ってます。

AM2研責任編集で制作された、映像の数々を見よ!!

左はAM2研制作のハイエンドCG。制作にはINDYというワークステーションを使用し、Macのレタッチという流れで作業は進む。1枚あたりの平均制作日数は約5日前後。こうしてガイドブック用に制作されたオリジナルCGは20点以上にも及ぶ。

下の3点はどれもゲーム中の画面写真だが、通常のゲームでは決して見ることができない視点から撮影されている。これはカメラモードという視点を自由に変えることができるROMを使用して撮影されたもの。実際のレース写真のような臨場感のある場面を随所に見れるはずだ。

ガイドブックはこうして誕生した

AM2 AM R&D DEPT. 梅田浩二

ご存じAM2研パブリシティ。一見するとただの遊び人だが、ゲームに対する情熱は人一倍。

ありがちな公認ガイドにしたくなかった

山口■正直、私はゲームにそれほど興味がないんですが、モータースポーツが凄く好きですのでレースゲームの攻略本などがあるとちょっと興味があって見るんですよ。でも、パラパラッと見てああそうかって、それで終わっちゃうんです。私自身がそんなですから、今回のガイドブックは、レースが好きな人間にどうやって見てもらおうかって意識して作りました。ゲームマニアの方には物足りないかもしれませんが、モータースポーツ好きの方に受け入れられれば、それはそれで成功じゃないかなって気がするんですけれどね。

本誌■山口さんと仕事をされていかがでしたか？

梅田■とにかくリクエストがすごく細かいんですよ。ポリゴンの角が出ているので、もっとこう丸くしてここを厚くしてほしいとか、車の4面図も背景の色をこうしてホリゾント（グラデーション）をつけてほしいとか。レタッチ担当の山中（AM2研パブリシティデザイナー）と、「なんでそこまで」って話していたこともありましたけど、だんだんと本ができていくにつれ、「これはさすがだ、オレたちが悪かった」と（笑）。こだわりに脱帽しましたし、最後は嬉しかったですね。

山口■仕事で同じようなことを繰り返していると、普通の人が理解できるような本が作れなくなってしまうんです。レース部外者の方にレースの本質やサーキットの雰囲気を紹介していかなくちゃいけないのに、「路面温度が何度でCタイヤを付けて た」などは、あれは関係者向けの話であって外の人には関係ない事なんですよね。だから、もっと音を上手く聴かせてあげたりとか、スピード感がある映像を撮ったりとか、外部の方にアピールしていく必要があると思うんです。AM2研の皆さんも同じように、マニア向けではなくて一般向けにって、AM2研の中からエネルギーが外に出ちゃったんじゃないかと思うんですよ。そこでその時にたまたま私からも別方向に向いているエネルギーがあって、そのエネルギー同士が上手くジョイントして、全然違うところで上手く話が見えたっていう事だと思うんですよね。

レース本でも関係者向けじゃダメなんですよ

梅田■ゲーム中にJALさんの広告を入れさせて頂いたことで全く違ったジャンルの方と仕事ができました。今回の本も今までと全然違って、いい勉強になりましたし、現場もいい刺激になったと思います。異業種のスペシャリストと仕事ができて、それをやり遂げることができたということが嬉しいですよ。これで本が売れれば言うことナシなんですが（笑）。

山口■今回の本って、AM2研さんの余裕だと思うんですよ。普通、売れそうにない企画って通らないですからね。ゲームでも本でも車でも、企画を実現したいって気持ちがあるじゃないですか。それが商売になるものしか考えられないってなったら悲しいですよ。それが、時代の一番最先端であるはずのゲームメーカーさんからそういう仕事を頂けたっていうことが、私は凄く嬉しかったです。

本誌■今後の予定は？

梅田■年に一回はドライブゲームが出ますから、またお願いしたいですね。ただ、段取り的にいろいろと山口さんにご迷惑をお掛けしたところがありまして。奥付には編集という肩書きで私の名前が入ってますが、実際には山口さんに頼りっぱなしで。本当におこがましくって申し訳ないんですが、またこれに懲りずにこれからもお願いしたいです（笑）。

山口■ありがとうございます。でも、どんなことでも2冊目や続編って難しいんですよね。中嶋悟がF1にデビューした時と同じで、実は鈴木亜久里の方がポテンシャル高いんだけどみんなそう思ってないでしょ。それは中嶋悟が出たインパクトと同じものを鈴木亜久里にも求めてたからで、それを超えるのは優勝するしかないんだから。だから1冊目は受け入れてもらえると思うんですよ。ただそれがインプットされちゃうと、次も同じパターンだろうなって思われるんですよ。そこで、いろんな事を考えて、よけいな事をするとたいていつまんないものになっちゃう。だから2冊目はちょっと難しいかもしれませんね。

本誌■もう発売してるんですよ、これが掲載されるときは。

山口■じゃぁ、もう売り切れちゃってるかもしれないな（笑）。

梅田■そうですね、あー残念（笑）。

本誌■通販でも買えるようになるといいですね。

梅田■セガの直営店で売る予定ですので、セガマガジンの通販でも扱ってもらいたいですね。

本誌■ありがとうございました。

（2月6日収録）

レースの発展とゲームの認知度アップという両者の意向がピタリと一致。今後も楽しみだ。

カーマニアにも見てほしいデキ！

このガイドブックでは日本語と英語の解説文を併記。とてもゲームの本とは思えないような雰囲気だが、これも山口氏の狙い通り。ぜひ書店で実物を見てほしい。きっと気に入ってもらえるはずだ。

名越氏も絶賛！

新しいゲームをリリースする時にユーザーや世間に対して、作り手としては自分達の感性を色々な形で表現したいと考えています。そのためには新しい展開も必要です。今回の企画が実現したことは、そういう意味で今後の展開に新しい可能性を1つ提案できたのではないでしょうか。

ガイドブックのデキに満足そうな表情の名越氏。

SEGA SATURN SOFT REVIEW セガサターンソフトレビュー

発売前ソフトプレイ 気になるソフトは要チェック!!

2月29日～3月7日

今回は本数こそ少ないものの人気シリーズの最新作が続々登場し、目が離せないものに。その評価はどうだったかな？

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。あくまで、購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ 構成員

●櫛田理子 ●青山ようこ ●出口かおり ●鈴木あつこ ●稲垣美緒

某RPGをプレイして、RPG好きが復活！そのRPGのグッズ収拾に散財しまくり。サターンにも私に散財させまくるRPGが出てくることを切に願います。（ようこ）

Game Mania Group ハイローラーズ 構成員

●池袋サラ ●居酒屋 ●ガイア佐伯 ●明石家サンマン ●MAN次郎

金曜夜は某ゲーセンで未だに「バイパーズ」……。全国レベルの戦いを見たい方、足を運んでみては？（明石家）

Guest Game Writers ゲストライターズ 構成員

●TETSU ●リアル鈴木 ●網島不二屋 ●ジャムおじさん ●高坂亮一／他

「ラングリッサー」のフォトCD本の原稿を書きました。もうすぐ発売されるはずなのでみんな買ってね。よしもときんじ氏書き下ろしの表紙が目印です。（高坂）

発売予定ソフト

続ぐっすんおよよ

2月28日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.0

●バンプレスト ●5,800円（全年齢推奨） ●PUZ（落ちモノパズル） ●バックアップ（1コ·25ブロック） ●1～2人用（対戦）

水が怖いッス!! おちゃめでプリチーなキャラがモードも追加されてサターンに帰ってきた。

どこかで見た覚えがある？"段位認定モード"。

Vol.6 91Pへ

火力全開、熱いぜ対戦！（女性ユーザーズ）

アクション性の強いパズル。前作よりモードが増えてます。特にひたすらぐっすんを上に導く「おのぼり」モードがオススメで、炎が吹き出すステージでの対人対戦は激熱！　ダメージの大きい火力全開を選択し、対戦に燃えるが吉。ただ、操作は相変わらず微妙な操作が必要なので、誰でもどうぞ、というわけにはいかないかしら。前作よりも難易度が上がったストーリーモードも、どうすりゃいいのって構成の面が初めのうちからあるのもツライなぁ。段位認定もぐっすんらしいおふざけの要素を入れてほしかったな。（稲垣）

7

おすすめは2人同時プレイ（ハイローラーズ）

5つものモードが入っていて、なおかつどれもルールが簡単なので前作よりお買得感はあります。どのモードもそれなりに遊べるレベルのものだけど、ノーマルモードの難易度が若干低く感じられるのが少し気になるかな。これには、2人同時プレイで変化をつけることをオススメしたい。ぐっすんとおよよが協力しあったり、邪魔しあったりする様子が、小さい頃やった「マリオブラザーズ」が思い出されて楽しめました。ところで、ステージスタート時のぐっすんの出すかけ声が、「いくぜおらーッ!!」に聞こえるのは僕だけ？（明石家）

7

追加モードが楽しい（ゲストライターズ）

前作と比較すると、パズル面の難易度はやや高め。それよりオススメできるのがその他のモード。特に2人対戦モードは、なかなか楽しめる。難易度も調整できるが、ハードな設定がより燃える。個人的には「おのぼりもーど」が気に入った。ちょっとした暇つぶしに最適だし、こういった単純なゲームほど、ハマりやすく長くプレイできると最近感じることが多い。残念な点は、落ちてくるブロックが毎回ランダムなこと。段位認定モードでこれをやられると、単なる運まかせになってしまうと思う。ごほうびCGも少なめ。（網島）

7

新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

3月7日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.66

●セガ ●6,800円（全年齢推奨） ●ADV（アドベンチャー） ●バックアップ（2コ·25ブロック） ●1人プレイのみ ●シングルCD付き

第2次サターン補完計画発動! 人気シリーズ第2弾。今回新キャラも入ってストーリーがさらに深いものに。

転校生山岸マユミ

劇場映画風予告編は必見。詳細は記事で!!

Vol.7 61Pへ

ファン向けだけど無難なデキ（女性ユーザーズ）

シンジの自閉的な性格も重すぎない程度で描けている反面、女性キャラ達の魅力もうまく出ていてGOOD。雰囲気もTVシリーズっぽくて無難な仕上がりです。ただ分岐が多く、シナリオ全部を見るのは至難の技かな？　戦闘もちょっと難しいから、1回はバッドエンディングを覚悟したほうがいいかも。惜しむらくは画像がフルサイズでないこと。それともっとエヴァ世界を彷彿とさせるキーワードの存在が強くてもいいよね。サブリミナルなとこもあっていいと思うし。だってこれ買うのって、99%ファンなんだからさ！（かおり）

8

コレクターズアイテムだねコリャ（ハイローラーズ）

ポリゴンの初号機のデキが意外に良くってオドロキ。セガの技術を随所に感じるソフトです。ムービーはシネパックだけど、前作よりはキレイに見える。いずれにしろ、アニメ、マンガ、映画などなど一連の「エヴァ」プロダクツの1つとして、立派にその役目を果たしているとは思います。でも、これはまさに「エヴァ」ファンのためのソフトですな。それ以外の人には「なに？」って感じ。このソフトでこのプロダクツにハマるほどのパワーは……。初見の人は、まずビデオかLDのチェックが必須だと思います。（ガイア）

7

気になるところはあるけれど（ゲストライターズ）

バトルの演出は前作から大きな進歩が見られる。バトルシステム自体は前作とほとんど変わっていないのだが、使徒の動きや仲間との通信などEVA世界の雰囲気を上手にかもし出している。ただ、背中のケーブルのソケット部が描かれているにもかかわらず、ケーブル自体が描かれていないのは不自然。肝心の本編は、OPとEDは前作とまったく同じ。ムービーサイズもまた前作と同じ……なのだが、新作カット数やストーリーパターン等は比較できないくらい増えてます。複数回プレイを想定してのオマケや仕掛けもナイス！（高坂）

8

ヘンリーエクスプローラーズ

3月7日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 4.66

- コナミ
- 5,800円（全年齢推奨）
- SHT（ガンシューティング）
- 制限コンティニュー制
- 1～2人用（同時）
- マウス、セガマルチコントローラー、バーチャガン対応

マルチエンディングシステムを採用している。

よどんだ世界を一掃せよ！
熱いガンシューティングがサターンに移植。アーケードでの、あの興奮が、今、蘇る!?

Vol.6　100Pへ

女性ユーザーズ　下手な鉄砲作戦でいきましょう

半魚人とかが登場しちゃうB級ホラーっぽい敵はすごく好きなんで、見た目はすごく気に入りました。だけど敵の絵がどうも見にくい。敵が投げてくるものもわかりにくいし、敵が重なってしまうと、飛び散った肉片で他の敵が見えないのもツライかな。狙い撃つというよりも、数撃ちゃ当たる作戦でゲームを進めるタイプね。狙い撃つというより銃の設定をオートにして、弾を撃ちまくって遊ぶと気分も晴れるゲームになるでしょう。1ステージがちょっと短く感じるけど、分岐が多いので問題なしですね。（あつこ）

7

ハイローラーズ　何もかもがそこそこ

普通。使い古されたスタイルのガンシューティングってだけで、特に目新しいとこはなし。ステージクリア後にルートが選べるあたりで差別化を計ってるのかもしれないけど、別になくてもいいような気も。何て言うか、システム云々、形式云々よりも、爽快感のなさがツライとこですな。ショボショボした効果の火器類、PTAから文句がこなさそうなほど無難で、中途半端にコミカルな効果で死んでいくモンスター……。“遊ぶ”というより流れ作業をしてる感じで、気分はマグロチャン。手に汗握れません。ウッス。（居酒屋）

4

ゲストライターズ　宣戦布告か!?（誰に?）

10年以上昔のゲーセンにタイムスリップしたような感覚に陥った。オリジナルであるアーケード版をプレイしたことはないので、移植度うんぬんには触れられないけど、いまどきの新作とは思えない、敵たれ流しの古いシステムのゲームです。撃つとミスになるターゲットは出てこないので、オプションでリロードをオートにしてしまうと、連射パットだと押しっぱなしでOK。濁流に流されている場面で、ネズミが出てくるときだけはスクロールがピタリと止まってしまうなど謎の演出（？）にも首を傾げさせられる。（高坂）

PLANET JOKER

3月7日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 4.33

- ナグザット
- 5,800円（全年齢推奨）
- SHT（シューティング）
- バックアップ（1コ・8ブロック）
- 1人プレイのみ
- マウス、セガマルチコントローラー対応

ステージ冒頭では、各キャラの会話が聞ける。

謎の軍隊を撃墜せよ！
近未来の東京が舞台。3Dポリゴンを使って描かれた、縦スクロールシューティングだ。

Vol.4　115Pへ

女性ユーザーズ　郷愁は感じるけど

キャラもストーリーもグラフィックも、一昔前のPCエンジンのソフトによく見たようなタイプ。こういうのが好きな(だった)人は少なくないと思うので、この着眼点はナイスでしょう。ただ、体当たり攻撃のグラフィックが見ようによってはバグってるように見えたり、自機がすぐに先へ飛び出してしまったり、もう一息の部分がちと多い。残念ながら一昔前のゲームの良さをベースにサターンらしいパワーアップを遂げた……とまで言いがたいデキ。でも、少々年をとったオタクゲーマーには懐かしさが感じられる一品ね。（ようこ）

ハイローラーズ　簡単かつ単調なシューティング

武器によっては画面を見なくても、ステージのボスとの決戦の場所までいけてしまう。ある意味ビギナー向けのシューティングゲームと言ってしまってもいいのだが、これじゃ敵を撃ち落としたり弾をぎりぎりで避けたりする楽しさにかける。また一見3Dに見えるゲーム画面は、爆発がひらぺったく見えたり遠近法が無茶苦茶だったりと、悲しい気持にさせてくれる。またゲームの節々に出てくるアニメーションも、見にくいわけではないのだが、これといって見続けていたいという気持にさせてくれず、あくびが出ました。（MAN）

4

ゲストライターズ　1.5Dシューティング!?

シューティングの基本はやはり「弾避け」と「爽快感(達成感)」だと思う。本作は演出面に気を取られ過ぎで、肝心の自機の操作性がおざなりになっている。女の子たちが状況説明するデモも冗長。これならアニメ調のCGを入れて、単なるギャルシューを目指したほうがよかっただろう。背景や、敵機の描き込みが乏しく、スクロールもスピード感に欠ける。ステージクリア意欲をそそらせる緊迫感と、バリバリ破壊する快感を付け加えて欲しかった。不満点ばかり書いたが、個人的に正直良いと思われる点が見つからなかった。（網島）

3

機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 導かれし者

3月7日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 難　平均点 7.0

- バンダイ
- 4,800円（全年齢推奨）
- SHT（ドラマチックシューティング）
- 無限コンティニュー制
- 1人プレイのみ
- ツインスティック対応

宇宙空間を、上下2層の立体構造で実現。

ついに戦いの舞台は宇宙へ！
「ガンダム外伝」シリーズ最終章。秘められた真実が、ついに明らかになる!?

Vol.7　115Pへ

女性ユーザーズ　評価オールAを目指し今日もまた

オリジナルアニメシリーズを、ビデオで数話ずつリリースするのと同じ手法がクール！　そのため、ストーリー的には徐々に解き明かされる謎で盛りあがっているのだが、ゲーム的には同じことばかりでそろそろ飽きてきた。各ステージでクリアのためにすべきことも、野外戦あり基地内戦闘ありの構成も異なっているのだが、肝心のMS戦に変化がない。各MSのデザイン、動きが違うのはわかるが、この視点だけに、変化が見えにくいのだ。とはいえ、評価オールAを目指さずにはいられない動機付けはお見事。（櫛田）

6

ハイローラーズ　やっぱり主役が出ると違うね

シリーズ3作目にして、やっとガンダムらしい機体が登場した時点でもう……。前作で一応の完成を見た戦闘もより洗練され、単体でのミッションなど、よりいろんな仕掛けが用意されているのもうれしい。単体でも十分に遊べるけど、シリーズ通して遊ぶとより感慨深いものがありますな……。できれば、戦闘システムなどを完全リメイクした3作の合体版が出て欲しいな、と思うのは俺だけ？　いずれにしろ、「ガンダム外伝」の名に恥じないソフト。この手のキャラクターモノの既成概念を打破するには十分。（ガイア）

8

ゲストライターズ　旧ザクも出てくる!!

ゲームシステムにキャンセルという重要な操作が加わっているが、それ以外は前作までのものを完全継承している。ゲーム中の演出が相変わらず素晴らしく、プレイにも熱が入るのだが、そのわりに終盤以降の盛り上がりに欠ける。シリーズ通してプレイしても、エンディングが変わったりスペシャルバトルができるだけ、というのは少々物足りない。MSビューワーのアイデアも面白いができれば登場する機体全部を見たかった。もう少しサービスがあっても良かったのではないかな。別シリーズでの展開を期待したい。（TETSU）

7

編集部総評　今回は、さらに洗練されたシリーズものに人気は集中か？　次回は早くもサターンに移植された「マンクス」が登場するぞ。

どっちもファン向けだけど、やっぱり「ガンダム外伝Ⅲ」と「エヴァ2」だわね。でも「ガンダム」のラストはムズいよ～！（かおり）

「ガンダム」「エヴァ」はファンなら即買い？の確実なデキ。落ちP好きなら「続ぐっすん」で。ほかはちょっちパスでピコ。（ガイア）

「エヴァ2」「ガンダム」はファンだけでなく、初心者でもそれなりに楽しめる作り。パズル好きなら「続～」もいい。（網島）

発売前に「ぷよ3」の裏技書いてくる予言者さんたちにゴーゴーガールもびっくり。

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

裏技a GO! GO!

今回の神経衰弱のために、メガミックスを最初からプレイする人多いでしょうね。かくゆう私もその1人。セガの罠にハマってしまった気分だわ……。

イラスト／Jerry

特級

FIGHTERS MEGAMiX

究極までやり込んだ人は遊べない、開けて楽しい（ちょっぴりHな）神経衰弱

編集部提供

セガキャラクターのお祭りゲーム、メガミックスにピッタリのゲームがあるの知ってた？ 実は総勢30人のキャラクター達による神経衰弱が遊べるの。すべての「?」を開ければVC2のジャネットのCGが見られるのよ。あとはプレイしてからもお楽しみ。ちょっとアダルトなCGに期待しちゃいましょ。

この裏技は「Iコース」をクリアするとできないの。ホーネットを出しちゃった君は最初らやり直しね。

この画面でLボタンを押すと、神経衰弱がスタート。制限時間もお手つきの制限もないので気楽にやりましょ。

これが神経衰弱の画面。全部開けるのはかなり難しいよ。

全て開くと…

クリア1回目にはこのCG。これはエンディングで見たことあるよね。

クリア2回目はボディアーマーが外れるの。そしてこの次は!?

★ポイント★

1Pモードを Hコースまでクリアし（Iコースは未クリア）、トレーニングモードで技に1000個以上OKマークをつけた状態にする。Iコースに合わせてLボタンを押すと神経衰弱が始まる。

1級

DAYTONA USA CIRCUIT EDITION

サーキットの1日。レースはいつ始まるかわからない

茨城県　くまのすけ

いつも昼にレースしてるけど、たまには朝や真夜中に走って見たいと思わない？ スタート前にコマンドを入力すれば、好きな時間や季節にレースができるの。同じレースでも違った雰囲気になるでしょ。

★ポイント★

「GENTLEMEN START YOUR ENGINES」が表示されているときに写真の下に表示したボタンを押し続ける。

この画面のときに指定のボタンを押しっぱなしにすればOKよ。

朝モード

<X+Z>

夕焼けモード

<X>

夜モード

<Y>

ナイターモード

<X+Y>

夏モード

<Z>

1級

DAYTONA USA CIRCUIT EDITION

会いたいのに、手が届かないそんなあなたに「UMAコマンド」

東京都　宍戸　道久クン

以前このコーナーで紹介した、UMA・UMA2で走れるって裏技があったよね。でもハード以上の難易度で1位取るってかなり難しいでしょ。そこでこのコマンドを入力すれと簡単に馬が使えるの。「知ってたら前に書いとけ!」ってカンジだけど、そこは大人の都合なの、ゴメンネ。

この画面でコマンドを入力してね。

成功すればUMAが出現するわ。

★ポイント★

モードセレクト画面でUMA…XZL、UMA2…YZLRを押しながら決定する。

裏技大募集「裏技a GO! GO!」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名(ほしい順番に3本)をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。しめきりは設定しておりませんので、多数の応募をお待ちしております。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）「セガサターンマガジン」編集部 「裏技a GO! GO!」の係りまで

ランク	謝礼
ゴーゴーガール特級	サターンソフト2本
ゴーゴーガール1級	サターンソフト1本
ゴーゴーガール2級	図書券3,000円分
ゴーゴーガール3級	図書券2,000円分

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては、当コーナーにて採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募はご遠慮ください。

ゲームとアートの微妙な関係

「美しさ」が、それを感じる人のなかで生まれるものだとしたら
死体の「恐ろしさ」も、人が作り出したものなのですか、フセ博士？

第5回 死体のある部屋

作品5
「Dの食卓」
アクレイムジャパン
1995.7.28
8,800円／ADV

数年前、「死体」に興味を持っていて、世界の死体を訪ねて旅をしたことがあった。ヨーロッパの地下墓地にあるミイラや、アメリカの博物館にある輪切りの死体など、いろいろな死体を見た。

当時、ぼくは医学部の解剖学教室で研究生活を送っていて、死体とは日常的に接していた。そこで見た死体と、世界を旅して見た死体の数は数百、あるいは数千かもしれない。

大学教師を辞めた今は、死体は日常ではなくなった。ところが「Dの食卓」をやっていて、「あの頃」の感触を思い出した。

「Dの食卓」は、ロサンゼルスの病院で起こった大量殺人事件を背景にしており、病院の廊下や部屋のあちこちには死体が転がっている。ドアを開けると、体をさし抜かれた死体が壁に張り付いていたりする。殺人犯の娘ローラ・ハリスは、この病院に単身乗り込んで、ミイラと化した死体に驚いたり、また自分も死にそうになったりする。そんな恐怖が、このゲームの底を流れている。

舞台となるのはロサンゼルスの病院。ぼくがイメージしているロサンゼルスは、ポストモダン建築の高層ビル群や、庭にプールがあるような郊外の邸宅、そしてダウンタウンの薄汚れた裏通りだ。しかしこのゲームに描かれている病院は、そんなロサンゼルスというよりも、どちらかというとヨーロッパ的だ。こんな古びた幽霊屋敷のような建物が、ロサンゼルスにもあるのかもしれないが、ぼくは見たことがない。これは「ヨーロッパ」だ。

ぼくはこのゲームをやりながら、ヨーロッパの古いお城や教会にあるミイラや、美術館にある死体の絵のことを思い出していた。

ヨーロッパの美術というものは、「死体の美術」といってもよいところがある。ミケランジェロの『ピエタ』も、ピカソの『ゲルニカ』にも、死体が描かれている。

そんななかでも一番すさまじい死体が描かれているのが、グリューネバルトの「キリスト磔刑図」だ。フランス東部のウンターリンデン美術館にあるこの磔の図は『イーゼンハイム祭壇画』という題名だが、傷だらけの死体が描かれている。手や足には太い釘が打ち込まれ血が流れている。これは宗教美術だが、単なる宗教美術ではなく、「ホラー」の起源をも感じさせるすさまじい死体だ。

『イーゼンハイム祭壇画』
グリューネバルト作
（右は一部を拡大したもの）

ところでぼくはこれまで何千という死体を見てきたが、本物の死体を見て「恐い」と感じたことはほとんどなかった。リアルな死体は、こちらを静かな気持ちにさせる。むしろこのような美術のなかの死体の方が恐かった。現実の死体は人が思うほど恐いものではない。

ホラーというのは、人間の死体をありのままにさらしたものではなく、何らかの「演出」によって生まれるものだ。「Dの食卓」でも、音響や、死体が現われるタイミング、それに恐怖に叫んでいるかのように歪められた顔や、凶器などの「小道具」によって、恐いと感じる。

グリューネバルトが描いた死体も、演出されたものだ。十字架のしなり、悲惨さを増幅させるような周囲の人々の表情、そして痛みに震えるような指の曲げ具合。

そんな絵を見ていると恐くなる。「Dの食卓」には、グリューネバルトの「それ」が、形を変えてデジタル時代に受け継がれている。

フセ博士
布施英利（ふせ ひでと）。東京藝術大学・大学院博士課程修了（芸術学）。「海・森・都市」をキーワードに、世界中を飛び回る行動派知性。東大・医学部内の死体に囲まれた研究室に勤務した経歴もアリ。著書に、『禁じられた死体の世界』などがある。

週刊布施アカデミア
インターネット上にあるフセ博士の研究所「電脳布施アカデミア」。「今月は、松本人志の"お笑い"がなぜおもしろいのか、まじめに考えています」とのこと。博士とお笑い論をかわしたい人は《http://www.so-net.or.jp/FuseAcademia》にアクセスすべし！

アラウンド ザ デジアナ ワールド

Around the DIGIANA world

マルチメディア通信 ——— 大谷和利

PROFILE

テクノロジーライター、1958年生まれ。Macintosh PowerBook 540c、Power Mac 8100/80 AVなど複数のMacを適材適所で活用中。近著、訳書などに「祝入門マッキントッシュ」、(ソフトバンク刊)、「Tokyo Mac Night」、「空飛ぶインターネット」(共にBNN刊)、「マウスの球」(アスキー刊)など。花房山通信(http://www.peachpress.co.jp/hanabusayama/)も見てね。

隔週連載 Vol.2

インターネットとテレビの新しい関係

今回は前回のテーマとも関係するが、融合しつつあるインターネットとテレビの2つのメディアを採り上げる。キーワードはインターネットテレビと文字放送。これらの技術が組み合わさり新しい情報環境が生まれようとしている。

本格化するパーソナル新聞

前回のテーマであったパーソナル新聞的なコンセプトについては、その後もポイントキャストが日本のトランスコスモスと組んで国内向けのサービスを始めたり、パソコン通信の大手NIFTY-Serveが毎日新聞社系の東京データネットワークと共同で、スクリーンセーバーを利用したニュース配信サービスを開始するなどして、動きが広がりつつある。ただし、こうしたサービスを受けるには当然パソコンが必要であり、そのことが、いくら技術が進歩してもある程度以上の普及を妨げる原因になっている。

一方で、かつてはテレビ放送だけを映し出していたテレビ受像機は、今ではレンタルビデオや家庭用ゲーム機、あるいはデジタルカメラなどと接続されて、さまざまな映像ソースを表示するためのディスプレイ機器としての役割が大きくなりつつある。その結果、人々はテレビ受像機とリモコン、あるいはコントローラーを操って映像情報にアクセスするやり方に慣れ、親しみを覚えることとなった。そして、ホームページの情報などをテレビに表示できるようにすることで、インターネットを身近に感じてもらうインターネットテレビの概念が登場した。

日本とアメリカのインターネットテレビ事情

ところが、日本とアメリカでは、このインターネットテレビに対する考え方が微妙に異なっていた。日本ではワイドテレビをベースとした一体型のインターネットテレビまでが登場してさかんに販売合戦を繰り広げているが、今1つ売れ行きは伸びていないと聞く。

逆にアメリカではウェブ・ティーヴィー(ティーヴィーとはTVつまりテレビのこと)という会社が提唱した規格に基づいて、テレビと電話回線に接続して使うセットトップボックスタイプの製品が結構人気を集めている。これはちょうど小型のビデオデッキほどの大きさの箱形のデバイスだ。

この違いは、1つには、インターネットテレビだと買い換えに近い感覚になるのに対し、現在のウェブ・ティーヴィー製品だと買い足しで済むためにお金の負担が少なくて買いやすいということがあろう。実際には日本でもピピンやサターンのインターネットキットなど、ウェブ・ティーヴィー感覚で自宅のテレビと電話回線に接続して使える製品もあるが、ウェブ・ティーヴィーが4万円以下で買えるのに対し、それらの機器はトータルで見るとそれ以上の価格になってしまう。

また、日米で大きく異なるのが電話料金やインターネットに接続してくれるサービスプロバイダの料金だ。アメリカならば市内通話は基本料金だけでいくらかけてもタダで、ウェブ・ティーヴィーのサービス料金は約2,000円で使い放題なのに、日本では使えば使っただけお金がかかる仕組みになっている。これでは使う気が起こりにくい。

日本型インターネットテレビの姿とは?

そこで今、面白い試みとして注目できるのが、テレビ朝日が4月からスタートさせる「ADAMS」(TV-Asahi Data and Multimedia Service)というシステムだ。これは、電波の隙間を利用する文字放送の文字の代わりにインターネット形式のデータを視聴者に送るものだ。基本的にはタダでさまざまな情報を見ることができ、必要に応じて既存の電話回線を用いるインターネットサービスに飛ぶことが可能になる。

このシステムの最初に始まるADAMS-Pのサービスは、2万円くらいの電波受信アダプタをパソコンに接続してコンピュータ上から利用するスタイルを採るが、今年の秋頃にはインターネットテレビにこの機能を持たせた製品も発表される予定だ。

同じく秋には携帯情報ツール用のサービスADAMS-Mもスタートする。来年中にはカーナビゲーションシステムで利用できるADAMS-Nが始まり、それと同時にサービス網が全国規模にまで拡大されていく。

将来的には、提供される情報の種類によって有料化される部分も出てくる予定だが、このシステムならば構想上では最も現実的な日本型のインターネットテレビが実現するように思う。いずれにしても4月のサービス開始を期待して待つことにしよう。

サンヨーの28型インターネットテレビ「インターネッター」。昨年の10月に、198,000円で発売された。テレビを見ながら同時にインターネットが楽しめる「2画面機能」など、テレビの特徴を最大限に生かしている。

アメリカで勢力を伸ばしているウェブ・ティーヴィー。元アップル社のメンバーらが設立したベンチャー企業だ。

ソニーもウェブ・ティーヴィー対応のセットトップボックスを販売しており、ホームページで宣伝している。

オランダのフィリップスもマグナヴォックスブランドのウェブ・ティーヴィー用の製品を出している。

PRESENT FOR READERS FROM SEGASATURN MAGAZINE

2月14日号のプレゼント当選者

①「ソニックチーム」サイン色紙／愛媛県・伊藤久仁彦、長崎県・橋本理恵、岩手県・有原宏信②ソニックチーム佐々木朋子サイン入り「ナイツ」カレンダー／京都府・常盤岳史、愛知県・大宮志保、大阪府・細川健二郎③「ブラドルDISC　レースクイーンG」サイン色紙／東京都・若泉明洋、神奈川県・友谷由里、北海道・佐々木幸太④「ときめきメモリアル」カード＋コースターセット／埼玉県・辻友裕、北海道・奈良主之、・猪俣澄香⑤「英雄志願」テレカ／高知県・宮本高明、島根県・大曾根道孝、埼玉県・星野一弥⑥「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」カンバッチセット／北海道・三谷徳明、奈良県・伊藤卓、北海道・青山加奈子、石川県・古田愛子、愛知県・曽田登希恵、三重県・椎名薫、和歌山県・浜田陽子、大阪府・佐藤博正、神奈川県・浜田修一、千葉県・小幡輝明⑦「探偵神宮寺三郎」システム手帳／兵庫県・大薮博史、東京都・石坂融、香川県・箕下昌明⑧「はいぱぁセキュリティーズ」サイン入りポスター／石川県・岩田隼人⑨「大運動会」テレカ／香川県・金子貴英、熊本県・森重信、奈良県・北川剛⑩「怪盗セイント・テール」セル画／千葉県・川崎続、愛知県・木村隆史、石川県・出村洋輔、三重県・佐藤智文、埼玉県・山形健一、東京都・川上憲志、岡山県・樋口誠、東京都・新井道貴、埼玉県・吹上義幸、石川県・山岸晃大、大阪府・鎌田篤志、東京都・馬場恭人、大阪府・坂田博一、愛知県・林田英樹、新潟県・小出直行、大阪府・田中善洋、福井県・宇塚純一、神奈川県・松月昭俊、北海道・伊藤真吾、広島県・室井可奈⑪「侍魂天草降臨」ポスター＋タペストリーセット／広島県・小崎高行、福岡県・沢村要士、愛知県・中村道隆、長野県・山下裕治、東京都・藤枝由香梨⑫「はいぱぁセキュリティーズ」サイン色紙／北海道・三國昌孝⑬「重装機兵レイノス2」実物大フィギュア／東京都・島崎豊⑭「ジウーズ」本誌編集長サイン入りソフト／東京都・山崎賢、岐阜県・馬場麻琴、鳥取県・村上信人⑮「プリクラ大作戦」ソフト＋テレカセット／熊本県・友田雅宏、大阪府・松永直樹、長野県・松本有香⑯「K-1グランプリ」ポップ＋販促用ビデオ／岡山県・西田英二⑰「ファイターズ　インパクト」キャップ＋ステッカー／福岡県・平本裕宜、岐阜県・長縄篤、山口県・一木良彦⑱「ロックマン8」サイン入りポスター／東京都・丹治義順、滋賀県・高倉駿、大阪府・大薮伸、埼玉県・杉山雄人、東京都・眉墨敬之、千葉県・高野剛司、奈良県・加藤武郎、千葉県・岡谷真司、北海道・石塚佳紀、岐阜県・竹内直樹、東京都・大畑和成、兵庫県・富樫堅持、静岡県・澁田圭司、愛知県・福村蔡、兵庫県・岸村由美、埼玉県・安崎秀和、東京都・酒井徳則、埼玉県・橋田修一、秋田県・前田泰彦、青森県・中村雄貴⑲「だいな♥あいらん」サイン色紙／奈良県・島田淳二、栃木県・相馬知佳子⑳「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」スタンプセット／広島県・古坂尚丈、神奈川県・中野浩一、大阪府・遠藤誠、東京都・小川貴博弘、埼玉県・上野由美、東京都・上妻恵美子、岐阜県・藤岡明美、福岡県・皆川知昭、東京都・矢木一栄、神奈川県・松宮洋二㉑「まるごとプリティサミー」CD-ROM／大阪府・野島陽一、島根県・広田肇、福岡県・杉木一也、㉒「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」マグネットセット／東京都・小野知之、埼玉県・大山一広、新潟県・小林浩行、兵庫県・水上雄太、岩手県・伊藤誠皇、長野県・田中元気、群馬県・町田拓矢、東京都・藤森千夏、千葉県・宮前ゆかり、長崎県・島田悠子㉓「Zガンダム」特製本皮ジャンパー／大分県・友田基㉔「ナイツ」カレンダー／佐賀県・広澤泰吉、秋田県・所嶋洋治、福島県・石和浩司、広島県・船也昌孝、茨城県・山田玲子㉕「ヴァージン」セット／千葉県・高瀬信衛㉖「水滸伝天命の誓い」ソフト／東京都・鵜飼供顕、東京都・鍋木俊征、神奈川県・杉山さとき㉗「ゲゲゲの鬼太郎〜幻冬奇譚」ソフト／大阪府・前嵐伸也、福井県・織田義勝、愛知県・石川めい、神奈川県・野島寛、京都府・中西千代一㉘「Z」マウスパッド＋ピンズ／愛知県・高木健児㉙「クォヴァディス2」美樹本晴彦直筆サイン入りポスター／広島県・河園孝範、岡山県・広常哲也、岩手県・及川研㉚ラストブロンクス　ベ〜あ〜氏サイン入り「鬣」ポスター／神奈川県・矢野美奈子、神奈川県・遠藤真人、神奈川県・三谷聖乃、東京都・今村利薫、埼玉県・兵藤正章㉛「ストリートレーサー」ソフトセット／愛知県・日比野裕一、岐阜県・松波裕司、奈良県・前川厚㉜「エレベーターアクション」ソフト／大阪府・余田覚、広島県・足利幸治、北海道・伊戸貴正㉝「ズープ」ソフト／山口県・藤沢幹雄、兵庫県・涌島圭太、広島県・西川恭代、静岡県・浜田真美、東京都・小笠原敬二㉞「機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 蒼を受け継ぐ者」ソフト／新潟県・原田茂樹、広島県・名井英治、大阪府・石村宏彰、千葉県・内海隼人、鹿児島県・間島庸一㉟飯野氏サイン入り「秘蔵グッズ」／神奈川県・小川智子㊱ラストブロンクス　ベ〜あ〜氏サイン入り「レッドアイ」ポスター／茨城県・峯絹代、神奈川県・松尾一惠、北海道・庄野琴江、広島県・久保精志、山梨県・江崎勝弥㊲「下級生」テレカ／東京都・桜井裕之、京都府・荻野智彦、千葉県・吉村巳香、愛知県・小笠原慎一、東京都・大木一之、神奈川県・赤見正司、鹿児島県・福島一孝、千葉県・令官俊秀、福岡県・中江伸、神奈川県・石田洵子㊳「きゃんきゃんバニー・プルミエール2」セット／千葉県・酒巻泰典、茨城県・長谷川義貴、神奈川県・島ア圭一郎、岩手県・千葉晋、愛知県・田辺真規㊴「マッド」バンダナ／青森県・相馬毅彦、富山県・牛島清敏、神奈川県・中小路信貴、鹿児島県・脇田淳、大阪府・松井秀典㊵「三国志リターンズ」ソフト／大阪府・山崎隆、埼玉県・岩田正巳、大阪府・尾ア順㊶「クリスマスナイツ」Tシャツ（A）／茨城県・澤田るり子、富山県・大島順子㊷「クリスマスナイツ」Tシャツ（B）／東京都・笠原水鳥、神奈川県・染谷樹里㊸「タイムギャル」&「忍者ハヤテ」ポスター／佐賀県・横田雄作、神奈川県・今村慎二、秋田県・中野美満、東京都・東谷創、熊本県・皆川康隆㊹「SUPER CASINO SPECIAL」ソフト／北海道・坂本晴子、京都府・奥田茂延、京都府・人見一敬㊺「ヴァージンオリジナル」Tシャツ／静岡県・加藤久隆㊻「インディーカーレーシング」Tシャツ／長崎県・粟田敏宏㊼ジャレコ「ゲーム天国」カレンダー／静岡県・鈴木憲行、大阪府・大原浩昭、福岡県・末続智治、大分県・鳥越義正、大阪府・増井文香、東京都・岩津幸司㊽「風水先生」ソフト／広島県・小吹博史、北海道・江口智博、埼玉県・湯山勇司㊾「戦国ブレード」ソフト＋テレカ／福岡県・河津憲明、静岡県・永井辰弥、三重県・若杉学㊿「リカちゃん」ハウス＋人形セット／京都府・井上こころ、岐阜県・橋本礼子、千葉県・長田遥子(51)「AK47mini」電動ガン／神奈川県・玉林慎一、広島県・今石浩彰(52)「卒業SGraduation」テレカ／東京都・高橋洋次、神奈川県・大宮章正、群馬県・関末裕司(53)「K-1グランプリ」等身大ポップ＋販促用ビデオセット／神奈川県・高田将司(54)「アンディ・フグ」サイン色紙＋販促用ビデオ／熊本県・永野英史(55)「バーチャファイター」カレンダー／兵庫県・村野利樹、神奈川県・緑山一孝、鳥取県・砂岡隆之、群馬県・島崎悠太、大阪府・橋崎有麿(56)「m〜君を伝えて」ポスター／神奈川県・鈴木和雄、東京都・杉本裕亮、宮崎県・柏木利光(57)「ブレインデッド13」ソフト／福島県・本郷祐弥、千葉県・栗原敦彦、岐阜県・木村悠(58)「ラングリッサーⅢ」コスプレ衣装セット／福岡県・橋本亜希子(59)「D-XHIRD」箕輪豊サイン色紙／和歌山県・山崎陽子(60)「草薙京」ポップ／東京都・高橋美那子(61)「アクレイム」ソフトセット／広島県・長野博美、岡山県・浜本勇、栃木県・浅間穂高、山形県・黒沼修、東京都・田中淳(62)「ソフトバンク」ソフトセット／新潟県・高橋勝也、福岡県・上島隆秀、千葉県・大富達郎、愛知県・伊吹大輔、静岡県・仁藤裕二郎(63)「ザウルス」ソフトセット／山口県・片野幸博、大阪府・竹島暁、福岡県・野口賀一、神奈川県・岡部知行、埼玉県・上前田浩章(64)「名越稔洋サイン入り「SCUD RACE」ポスター／千葉県・平野昌仁、京都府・深蔵勇気、千葉県・永野怜、岐阜県・豊田浩治、広島県・中土裕之

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

STAFF

編集長　近藤　裕／**副編集長**　西村　亨／**編集**　石坂英作　永田洋子　千葉保弘　長谷　守　本郷正弘　岸田准一　黒谷慶大　砂金雅彦　窪田智子　是枝慶子　松本真弓　関　則義　遠藤恭子／**編集協力**　ヘッドルーム（山田朋一　高橋祐介　野本由起　河野直之）　ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子）　メディアミックス（田中　茂）　山猫有限会社（浅川直樹）／**アシスタント**　小菅　誠　田所妙子　上田裕生　川崎　伸　伊藤政明／**ライター**　折原光治　佐々木功一　小林　仁　戸塚井一　作山哲広　窪田　剛　池袋サラ　櫛田理子　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　川口　一　鈴木　剛　まさ　猪野清秀　政綱大介　杉本穣司　鈴木敦子　元祖王様　森　聖一郎　柴山道久　篠田　聡　修羅騎士鷹　中島健次　飯田REI　工藤　剛　種村美和子　明石家サンマン　金子光晴　村山和幸　松崎雄一郎　佐藤範英　倉橋和也　田中貴子　宍戸晃男　小嶋優子／**レイアウト**　村田雅美　渡辺　緑　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫　藤澤久美子）　金井真由美　吉田正人　大橋広史　木下友秀　ミニマム　青戸真理　ヴァック・クリエイティヴ　山田達也　川野辺順子　トム　鴬西義明　中　直行／**フォトグラフ**　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林士薫　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸　郡川正次　仁井　良　荒井英一　弘中　隆／**イラスト**　八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子　北山貴代／**写植**　ケイズグラフィック　三共社／**DTP**　リクルートコンピュータプリント　ローヤル企画／**校正**　フィールドアップ／**広告営業**　峯尾咲紀子／**広告進行**　坂田和香子／**販売営業**　平山明徳／**印刷**　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

INFORMATION

前号での予想どおり、印刷最終チェックの寸前にビッグニュースの数々が飛び込んできた。チュンソフト、サターン参入やバイオハザード2サターン発売決定などは、我々サターンユーザーにとってうれしいかぎり。次号以降も、さらに新しい展開が…。お楽しみはこれからだ！

セガサターンマガジン3月21日号は
3月7日発売です

本誌の内容に関するお問合せは
03-5642-8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

セガサターンマガジン
読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは3月14日（当日消印有効）発表は本誌'97年Vol.11の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL　03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年2月28日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2「ときめきメモリアル」テレカ●5名

非売品／提供：コナミ

バレンタインに発売になった「藤崎詩織ファーストアルバム・My Sweet Valentine」はもう聞いたかな？非売品のテレカをゲットしたのでプレゼントするぞ。

3 葉山宏治サイン入りCDケース●3名

提供：セガサターンマガジン編集部

「新しいアルバムが出たら、このケースに移してくれっ！」ってなわけで、サイン＆裏面にメッセージまでいただいてしまいました。ファン必携だぞ！

4 ロゴ入りライト付キーホルダー●10名

非売品／提供：セガ

暗闇で役立つ、ライト付のキーホルダーだ。おまけに何と！　ボイスメッセージも入れられるのだからすごい。

5「Zガンダム」サイン色紙●1名

提供：セガサターンマガジン編集部

これは豪華！　なんとZガンダムのカミーユ役の飛田展男さん、アムロ役の古屋徹さんなど4人のサイン入り色紙だ。

HYPER SECURITIES
PACK-IN-VIDEO
Victor Interactive Software Inc.
SEGA SATURN

第X話

プレイ内容により多彩に変化するストーリー展開。
自分だけのオリジナル・ムービーがつくれるソフトが、さらにパワーアップ!
幼虫→サナギ→成虫と3段階に成長するオリジナル新使徒も登場。

…ラーはある。全て修正可能な範囲の出来事だよ」「あ
「謝れば済むと思ってる、アンタのその事なかれ主義の性格、何とか
よ!」「すいません。何だか、謝るの、クセみたいで
似ているのかもしれない……」「私たち、似ているのかも知れませんね」
して神は、自分の姿に似せて人を創った」「お腹、空かないから」「好きな人が
いるって、いいことだわ」「私、泣いてるの?」「よっしゃ!!地球防衛バンド再びやな!

山岸マユミ

セカンドインプレッションだけのオリジナル・キャラクターとして、
転校生山岸マユミが登場。声優は人気の氷上恭子さんが担当。
ますます見逃せない。

3月7日発売予定

セガサターン用　シナリオメイキングアドベンチャー

希望小売価格6,800円(税別)

新世紀 エヴァンゲリオン・セカンドインプレッション

EVANGELION 2nd Impression

リアルタイムポリゴン

エヴァと使徒にポリゴン技術を採用。モーションキャプチャーによるスムーズな動きで、
まるで実写映画のような立体感あふれる迫力の戦闘が展開する。

「列車の中には…それでいいの。それで」「急がせて…
ド真ん中よ!」「成長しているのよ。蝶が幼虫からサナギ。サ…
変わるように」「私の中に……何かがいる」「明日は今日より…
れない。だからさ。だから、逃げちゃ駄目なんだ!…
…のかもね。他人にも、自分にも」「父さん…
…?」「私、碇君と似てない…
「また一つ真実が闇に葬られる…
しかないのだよ。真実など…

シングルCD付属:

ボーナス・トラックとして、地球防衛バンドによる
「君が、君に生まれた理由」/歌:氷上恭子 ほか
オリジナル挿入歌計2曲を収録したシングルCDを付属。
セカンドインプレッションでしか聴くことのできない新曲だ。

オリジナル・カード:

セカンドインプレッション以外では決して手に入らない
「オリジナル・カードダス マスターズ」を3枚付属。
キャンペーンと合わせて、貴重なカードをコレクションするチャンス。

SEGA

Evaカードコレクションキャンペーン

応募締切/
6月末日(当日消印有効)

Evaソフト2本で、もれなくオリジナル・カードダス マスターズがもらえる!

『新世紀エヴァンゲリオン』(リニューアル版)と『新世紀エヴァンゲリオン　セカンドインプレッション』(3/7発売予定)を両方お買い上げの方に、うれしいチャンス!!①『新世紀エヴァンゲリオン』のパッケージ帯についている「応募券」を②『セカンドインプレッション』に入っている「専用応募ハガキ」に貼付して応募して下さい。もれなく「オリジナル・カードダス　マスターズ」(非売品—ソフトに入っているものとは別のものです)をさらに3枚プレゼントします。　※以前に『新世紀エヴァンゲリオン』(5,800円・税別)を購入されている場合も、キャンペーンの対象となります。詳しくは『セカンドインプレッション』に入っている「専用応募ハガキ」をご覧下さい。なお賞品の発送はご応募後の約1ヵ月後位となります。

3月7日発売予定
『新世紀エヴァンゲリオン
2nd Impression』
¥6,800(税別)

◀パッケージをリニューアル。さらにオリジナル・カードダス マスターズ3枚つきスペシャル・プライスで登場。
『新世紀エヴァンゲリオン』好評発売中　2,800円(税別)

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012235受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

新次元セガサターン
SEGASATURN
希望小売価格　¥20,000(税別)

セガサターンマガジン 1997.3.14 Vol.7
(毎週金曜日発行)
第13巻7号通巻163号
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125
特別定価420円(本体408円)

Printed in Japan　T1023402030429　雑誌23402-3/14